SURVIE DANS LA ZONE

RÈGLES ET SCRIPTS

TABLE DES MATIÈRES

Liste du Matériel **2**
Règles de Survie dans la Zone **4**
Mise en Place du Mode Survie dans la Zone **5**
Fin de la Partie – Victoire et Score **8**
Quoi d'Autre **8**
Scénarios de Survie dans la Zone **9**
Livre des Scripts de Survie dans la Zone **15**
Glossaire des Symboles **23**
Crédits **23**

LISTE DU MATÉRIEL

Note : *Afin de pouvoir facilement les différencier des pièces du jeu de base, tous les dos des éléments de Survie dans la Zone (cartes, pions et livrets) ont un rendu graphique commun (un motif camouflage).*

PAPIER

1 Règles et Scripts de Survie dans la Zone

1 Livret de Plans de Survie dans la Zone

CARTES

CARTES STANDARD

10 cartes Spéciales

10 cartes Personnage

55 cartes Mise en Place

70 cartes Événement

CARTES PETIT FORMAT

20 cartes Butin Unique

CARTE GRAND FORMAT

1 carte Référence Survie dans la Zone

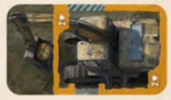
PIONS

1 Conduit

1 Égout

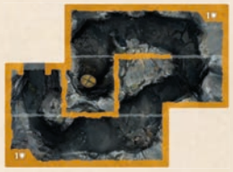
1 Tunnel

1 Bus

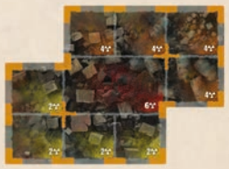


1 Excavatrice

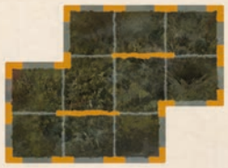
1 Camion



1 Grotte



1 Parc à Ferraille



1 Bosquet

1 Salle Bétonnée

1 Salle Inondée

1 Salle Encombrée

1 Tunnel de Sortie

1 Silo

1 Sniper Embusqué

2 Point de Génération

1 Appareil

1 Installation

1 Monolithe

1 Assistant

1 Marchand

1 Étranger

1 Sortie

4 Coffre

3 Sacs de Sable

1 Cadavre

1 Occupé

1 Nuage

1 Cette salle

1 Coffre-fort

1 Matos Secret

1 Mitrailleuse Lourde

1 Attention Minimale

1 Attention Maximale

4 Regard

7 Arrêt

7 Marche

4 Piège

1 Charge de Plastic

9 Trou

1 Butin Unique

1 Entrée Sombre

4 Baril

1 Chausse-trappe

3 Mine

6 Décombres

5 Passage Exigu

1 Décodeur

6 Feu

6 Radiations Environnementales

1 Cible

1 Mire

1 Porte Verrouillée

1 Porte Blindée

1 Clé

1 Évasion

1 Aide

1 Cet Ennemi

RÈGLES DE SURVIE DANS LA ZONE

EN QUOI LA SURVIE DANS LA ZONE DIFFÈRE-T-ELLE DE LA CAMPAGNE NORMALE DE S.T.A.L.K.E.R. ?

Contrairement au mode Campagne de S.T.A.L.K.E.R., dans le mode Survie dans la Zone (parfois abrégé SZ), vous ne jouez pas des Missions qui s'enchaînent pour former une histoire de plus grande envergure. Les parties en mode Survie dans la Zone sont toutes indépendantes les unes des autres. Elles ne sont pas reliées par un fil d'histoire commun, et les personnages ne vont pas progresser d'une Mission à l'autre. Chaque fois que vous terminez une partie, tout est remis à zéro.

Le mode Survie dans la Zone propose 10 scénarios différents qui peuvent chacun être joués sur l'un des dix Plans disponibles, offrant ainsi 100 combinaisons possibles.

Lors de chaque partie, vous piochez quatre éléments de jeu uniques dans une réserve de 55 cartes Mise en Place, accompagnées de leurs pions (il peut s'agir d'objectifs secondaires, de lieux ou d'objets uniques, d'alliés, voire d'avantages pour les Ennemis, etc.). Vous disposez ainsi de milliers de possibilités de mise en place différentes.

Les Ennemis et les Anomalies peuvent également être générés aléatoirement.

Dans le mode Survie dans la Zone, vous aurez recours à un paquet Événement totalement différent (lors d'une partie, vous allez généralement utiliser 8 cartes d'une réserve de 70 événements spécifiquement conçus pour le mode Survie dans la Zone).

Certaines cartes Mise en Place et Événement présentent de nouveaux PNJs, issus des paquets Personnage (Assistants, Marchands et Étrangers).

En cours de partie, vous allez découvrir des équipements uniques spécifiques à ce mode : les 20 cartes du paquet Butin Unique.

Le dernier paquet additionnel contient les cartes Spéciales. Les cartes de ce paquet comportent des règles spéciales ajoutées au jeu dans certains scénarios ou lors de conditions particulières.

Vous allez utiliser une carte référence Ordre du Round légèrement différente de celle du jeu de base, car deux étapes sont modifiées.

Tous ces éléments sont détaillés dans les chapitres suivants.

Une fois la mise en place terminée, une partie en mode Survie dans la Zone se joue exactement comme une Mission de campagne normale. N'oubliez pas, toutefois, de suivre les étapes de la carte référence Survie dans la Zone.

PIONS SZ

Le mode de Survie dans la Zone utilise de nombreux pions spécifiques. Lorsqu'un tel pion est requis (la plupart du temps, il vous sera demandé de le placer), le Scénario, la carte ou le script détaillera comment le mettre en jeu.

Les pions du mode de Survie dans la Zone portent leur nom au verso afin de mieux les identifier. Il peut arriver, dans certains scénarios, qu'un pion donné représente quelque chose de légèrement différent (ainsi, le pion Bosquet pourra représenter un Bosquet Dense ou Mystérieux, voire un Arbuste Mutant, selon).

Note : *Le texte des cartes est généralement divisé en sections distinctes de couleur différente (gris correspondant aux informations de mise en place, noir aux règles, etc.). D'autre part, la section mise en place indique le nom générique du pion (pion Bosquet, par exemple) alors que les règles utilisent le nom spécifié par la carte (comme Bosquet Mystérieux).*

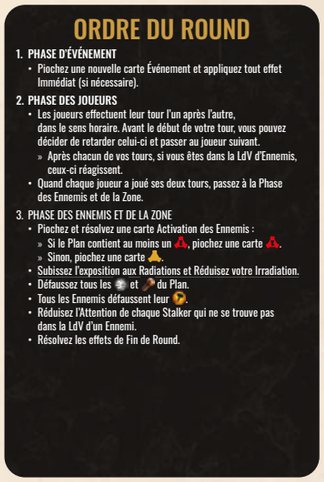
La plupart des pions du mode de Survie dans la Zone ne créent pas de nouvelles cases. Ils sont placés dans des cases existantes du Plan et constituent des éléments supplémentaires.

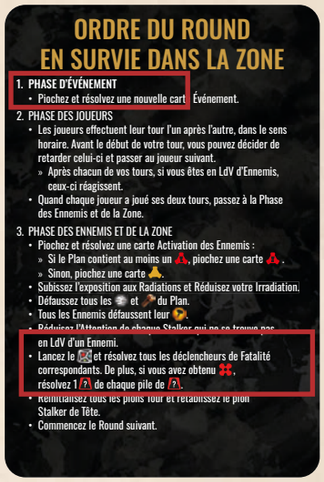
Cependant, quelques-uns de ces pions (Salles, Conduits, Véhicules, Environnement) ajoutent des cases au Plan. Ces pions sont entourés des bordures de cases appropriées (comme un bord ouvert, un terrain infranchissable ou un mur). Notez qu'ils sont légèrement plus petits que des cases classiques, afin de ne pas accidentellement couvrir les bords des cases sur lesquelles ils sont posés. Quand un tel pion est placé dans une case comportant des symboles (ou par exemple), cet élément est effectivement ignoré tant que le pion est en jeu même s'il ne couvre pas les symboles. De plus les bords de case qui sont au moins partiellement couvert sont également ignorés.

Note : *La case marquée du pion Excavatrice ne possède pas de bordure de case. Considérez-la comme un élément supplémentaire placé sur cette case de la tuile de Plan.*

Note : *Les pions Trou placés sur un mur fonctionnent comme des portes.*

CARTE RÉFÉRENCE ORDRE DU ROUND DU MODE DE SURVIE DANS LA ZONE


ORDRE DU ROUND
1. PHASE D'ÉVÉNEMENT
• Piochez une nouvelle carte Événement et appliquez tout effet Immédiat (si nécessaire).
2. PHASE DES JOUEURS
• Les joueurs effectuent leur tour l'un après l'autre, dans le sens horaire. Avant le début de votre tour, vous pouvez décider de retarder celui-ci et passer au joueur suivant.
» Après chacun de vos tours, si vous êtes dans la LdV d'Ennemis, ceux-ci réagissent.
• Quand chaque joueur a joué ses deux tours, passez à la Phase des Ennemis et de la Zone.
3. PHASE DES ENNEMIS ET DE LA ZONE
• Piochez et résolvez une carte Activation des Ennemis :
» Si le Plan contient au moins un , piochez une carte .
» Sinon, piochez une carte .
• Subissez l'exposition aux Radiations et Réduisez votre Irradiation.
• Défaussez tous les et du Plan.
• Tous les Ennemis défaussent leur .
• Réduisez l'Attention de chaque Stalker qui ne se trouve pas dans la LdV d'un Ennemi.
• Résolvez les effets de Fin de Round.


ORDRE DU ROUND EN SURVIE DANS LA ZONE
1. PHASE D'ÉVÉNEMENT
• Piochez et résolvez une nouvelle carte Événement.
2. PHASE DES JOUEURS
• Les joueurs effectuent leur tour l'un après l'autre, dans le sens horaire. Avant le début de votre tour, vous pouvez décider de retarder celui-ci et passer au joueur suivant.
» Après chacun de vos tours, si vous êtes en LdV d'Ennemis, ceux-ci réagissent.
• Quand chaque joueur a joué ses deux tours, passez à la Phase des Ennemis et de la Zone.
3. PHASE DES ENNEMIS ET DE LA ZONE
• Piochez et résolvez une carte Activation des Ennemis :
» Si le Plan contient au moins un , piochez une carte .
» Sinon, piochez une carte .
• Subissez l'exposition aux Radiations et Réduisez votre Irradiation.
• Défaussez tous les et du Plan.
• Tous les Ennemis défaussent leur .
en LdV d'un Ennemi.
• Lancez le et résolvez tous les déclencheurs de Fatalité correspondants. De plus, si vous avez obtenu , résolvez 1 de chaque pile de .
Stalker de Tête.
• Commencez le Round suivant.

Dans le mode de Survie dans la Zone, vous allez utiliser une carte Référence Ordre du Round différente, spécifique à ce mode. En effet, plusieurs étapes du Round diffèrent de celles du mode Campagne.

Pour commencer, lors de la Phase d'Événement, les cartes que vous allez piocher sont différentes des cartes Événement de Mission ou Événement Aléatoire de la campagne. Vous devez lire la carte dans son intégralité et appliquer ses instructions. Les Événements de Survie dans la Zone possèdent des traits qui vous indiquent quand les résoudre :

- **Immédiat** – Résolu une fois, à la pioche, puis immédiatement défaussé.
- **Un Round** – Indique un effet continu. Actif pendant tout le Round, puis défaussé plus tard.
- **Long** – Indique un effet continu. Peut rester actif pendant plusieurs Rounds.
- **Météo** – Indique un effet continu. Il ne peut y avoir qu'un seul effet météo actif à la fois.
- **Ennemis Améliorés** – Indique un bonus continu aux Ennemis jusqu'à ce qu'une condition donnée soit remplie (comme tuer un Ennemi spécifique).
- **As dans la Manche** – Indique un bonus spécial à usage unique que le Stalker pourra utiliser en cas de besoin.

Note : *Certaines cartes peuvent comporter plusieurs traits. Par exemple, il se peut qu'un Événement Immédiat ne soit pas défaussé, car il possède également le trait Long et un effet continu.*

Certains Événements peuvent également comporter une section **Déclencheur de Fatalité**, qui est résolue lors de la Phase des Ennemis et de la Zone.

Les Déclencheurs de Fatalité constituent un nouveau mécanisme de jeu propre au mode de Survie dans la Zone. Le terme renvoie aux sections écrites en blanc sur fond rouge des cartes de Survie dans la Zone. Vous y trouverez une description de ce qui se passe quand vous résolvez l'étape de Déclencheur de Fatalité.

L'étape de Déclencheur de Fatalité commence toujours par un (et un seul !) lancer du afin de déterminer lequel des effets décrits dans la section sur fond rouge de CHACUNE des cartes posées à côté du Plan va être activé. Ce lancer s'applique à toutes les cartes face visible : Événement, Mise en Place, Spéciales, etc. Si plusieurs cartes sont dotées de Déclencheurs de Fatalité, résolvez-les dans l'ordre de votre choix, mais commencez toujours par lancer une fois le !

Si l'effet décrit dans la section Déclencheur de Fatalité d'une carte n'est pas associé à un résultat du , il se déclenche TOUJOURS lors de cette étape, quel que soit le résultat du dé. À l'inverse, si un effet est associé à un résultat du dé, il ne sera activé que si le résultat du lancer correspond à celui sur la carte.

Si vous obtenez au début d'une étape Déclencheur de Fatalité, vous devez également résoudre 1 de chaque pile de . Vous trouverez un rappel de ce point sur la carte Référence Survie dans la Zone, dans la section consacrée à cette étape.

Note : *Certaines cartes ont plusieurs effets attribués à différents résultats du dans leur section Déclencheur de Fatalité. Cela signifie que ces effets vont être déclenchés en fonction du résultat du lors de l'étape Déclencheur de Fatalité.*

PAQUET BUTIN UNIQUE

SZ
BUTIN UNIQUE
HACHE
Quand vous effectuez l'Action de Base « Poignard », choisissez une option : Lancez 4 au lieu de 3.
OU
Défaussez cette carte pour lancer 6 au lieu de 3.
1000
ÉCLAIR ÉLECTRIQUE
Quand vous devez subir l'effet d'une Anomalie Électrique, vous pouvez défausser un pour ignorer cet effet.
2000
3
EXOSQUELETTE
DÉFENSE 6
RADIATIONS ENVIRONNEMENTALES -3
Conteneur d'Artefact : AMÉLIORÉ
Quand vous perdez 6 PV ou plus, placez 1 sur cette carte.
Votre Défense est réduite de 1 par sur cette carte.
20000

Le paquet Butin Unique contient des cartes Équipement supplémentaires utilisables uniquement dans le mode de Survie dans la Zone. Ne piochez des cartes de ce paquet que lorsque le jeu vous le demande (en général à la suite d'une Action ou d'un script).

Il peut aussi arriver que, parfois, un pion Butin Unique apparaisse sur le Plan. Il peut être collecté de la même façon qu'un normal, mais son effet est toujours de piocher 1 carte du paquet Butin Unique.

SCRIPTS DE SURVIE DANS LA ZONE

À la fin de ce livret, vous trouverez les scripts dédiés au mode de Survie dans la Zone. De nombreuses cartes vous demanderont de trouver et lire un script donné, situé dans le chapitre Livre des Scripts de ce livret.

Si le script cible un Stalker donné (à la suite de son Action ou du Déclencheur de Fatalité), c'est le joueur concerné qui le lit. Si le script s'adresse à tous les Stalkers, il peut être lu par n'importe qui. Vous pouvez lire l'intégralité du script à haute voix ou le résumer avec vos propres mots aux autres joueurs. Cette seconde méthode donne souvent un meilleur effet.

Chaque fois que vous résolvez un script, si celui-ci ne vous renvoie pas vers un autre, refermez le Livre des Scripts et revenez à la partie sur le Plan.

MISE EN PLACE DU MODE SURVIE DANS LA ZONE

Pour mettre en place le mode Survie dans la Zone, suivez les étapes ci-après. Une fois que vous connaîtrez bien ces règles, vous n'aurez plus besoin des instructions détaillées fournies ci-dessous. Dans chacun des scénarios, vous trouverez une brève description des étapes de mise en place, avec les modifications spécifiques à celui-ci. Donc, à l'avenir, tout ce que vous aurez à faire, c'est de choisir un scénario et effectuer les différentes étapes de mise en place indiquées au début dudit scénario.

ÉTAPE 0 CHOISIR UN SCÉNARIO

La première étape consiste à choisir un scénario SZ. Il en existe dix différents :

1. **Élimination (voir page 10).**
2. **Reconnaissance en Force (voir page 10).**
3. **Chasse au Boss (voir page 11).**
4. **Chasse à L'Homme (voir page 11).**
5. **Repérage (voir page 12).**
6. **Collecte de Ravitaillement (voir page 12).**
7. **Mission Secrète (voir page 13).**
8. **Évasion (voir page 13).**
9. **Assaut Frontal (voir page 14).**
10. **Encerclement (voir page 14).**

Si vous ne voulez pas choisir, vous pouvez décider aléatoirement.

Note : *Chacune des 10 cartes du paquet Spécial est pourvue d'un numéro (de 1 à 10) dans son coin supérieur droit. Ce numéro sert à générer un chiffre au hasard lors de la mise en place du mode SZ. Mélangez ces cartes et piochez-en une pour obtenir un chiffre de 1 à 10. Le numéro de ces cartes n'a pas d'autre fonction.*

Chaque scénario définit un but principal (les conditions de victoire), définit la durée de la partie en Rounds, le nombre et le type des Ennemis présents, la quantité de pions Butin et Inconnu placés sur le Plan, la valeur de l'Équipement que les Stalkers peuvent acheter, leur point de départ, et quels sont les règles spéciales, cartes et éléments spéciaux qui vont affecter la partie.

Note : *Les étapes de mise en place indiquent un ordre spécifique dans lequel les éléments de jeu doivent être placés sur le Plan. Cependant, vous disposez de l'intégralité des informations sur le Plan et vous ne devez pas hésiter à en faire usage. Par exemple, lors de l'étape 2, quand vous placez des éléments de jeu spécifiques, vous connaissez déjà les positions que vont occuper les Ennemis, ou dans quelle case les Stalkers vont commencer le scénario, même si ces étapes ne sont résolues qu'après celle-ci. Il est également utile de se renseigner sur l'objectif du scénario avant d'acheter son Équipement.*

Le niveau de complexité et la quantité de règles spéciales et d'exceptions varient d'un scénario à l'autre. Par conséquent, il est conseillé de commencer par le scénario CHASSE AU BOSS, plus accessible.

ÉTAPE 1 PIOCHER ET DISPOSER LE PLAN

Choisissez un Plan de SZ. Il en existe dix différents :

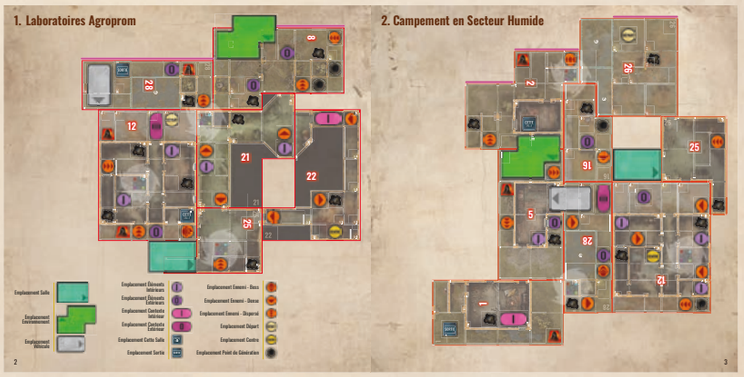
1. **Laboratoires Agroprom**
2. **Campement en Secteur Humide**
3. **Entrepôt Envahi par la Végétation**
4. **Poste de Garde Enclavé**
5. **Bâtiment Urbain**
6. **Banlieue de Pripiat**
7. **Village dans la Prairie**
8. **Le Site de Recherche**
9. **Baraquements de Rostock**
10. **Chapelle de la Forêt Rouge**

Si vous ne voulez pas choisir, vous pouvez décider aléatoirement. Les Plans se trouvent dans le Livret de Plans de Survie dans la Zone. Ils sont classés dans l'ordre numérique afin que vous puissiez trouver facilement celui que vous cherchez.

Le schéma (identique à ceux du Guide des Missions) sur la page du Plan indique quelles tuiles choisir et comment les disposer pour créer le plateau de jeu.

Une fois le Plan établi, cette étape est terminée. Le reste des informations sur la page du Plan ne servira que lors des étapes suivantes (voire plus tard, en cours de partie). Par conséquent, laissez le livret ouvert à la page du Plan choisi jusqu'à la fin de la partie.

Note : *Contentez-vous de placer les tuiles comme indiqué dans le livret de Plans et ignorez dans un premier temps les positions exactes des emplacements sur le Plan. Lors des étapes suivantes, vous allez placer dans leurs emplacements respectifs des éléments ou des cartes spécifiés par le scénario (par exemple, « placez la Salle Encombrée dans l'emplacement Salle »).*



Exemple

ÉTAPE 2 TROUVER ET PLACER LES CARTES ET PIONS SPÉCIAUX

Certains scénarios font appel à des cartes et à des pions qui leur sont propres (par exemple, le pion et la carte « Installation » sont toujours présents dans les scénarios Assaut Frontal et Encerclement, la carte « Ennemis Cachés » est toujours dans le scénario « Reconnaissance en Force », la carte « Poursuite » dans le scénario Chasse à L'Homme, etc.).

Vous trouverez les cartes propres à chaque scénario dans le paquet Spécial.

Les cartes du paquet Spécial ajoutent des règles à des moments opportuns. Cela peut être lors de la mise en place, mais également plus tard dans la partie (par exemple, quand un pion Feu apparaît pour la première fois à la suite d'un script ou d'un effet de carte, ce script ou cette carte vous indiquent de trouver la carte Feu dans le paquet Spécial).

Quand le jeu vous demande de trouver et de jouer une carte spécifique du paquet Spécial, cherchez-la dans le paquet, mettez-la à côté du Plan et résolvez sa section mise en place.

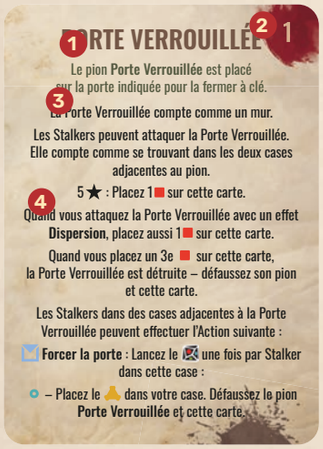
La plupart des cartes du paquet Spécial (ainsi que la plupart de celles des paquets Mise en Place ou Événement) possèdent une section mise en place (en texte gris) qui détaille les règles que la carte ajoute au jeu.

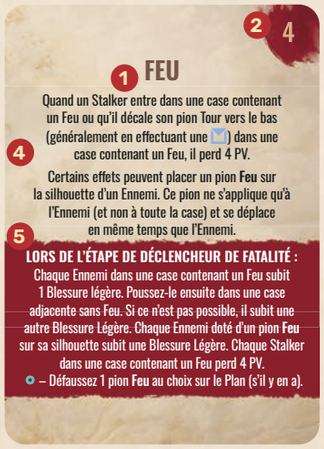
Dès qu'une carte arrive en jeu, vous devez immédiatement suivre toutes ses instructions de mise en place. Le plus souvent, cette section indique quels pions prendre dans la réserve des pions SZ, ainsi que comment et où les placer.

Il vous faut bien évidemment lire le reste de la carte afin de connaître les changements qu'elle apporte, quelles sont les nouvelles règles qui s'appliquent désormais, où quelles Actions deviennent possible grâce à elle (en règle générale, ces Actions ne sont disponibles que dans la case où se trouve le pion associé à cette carte).

Certaines cartes Spéciales (ainsi que certaines des paquets Mise en Place ou Événement) possèdent également une section LORS DE L'ÉTAPE DE DÉCLENCHEUR DE FATALITÉ (en texte blanc sur un fond rouge). La résolution de ce point est détaillée dans le paragraphe CARTE RÉFÉRENCE MODE DE SURVIE DANS LA ZONE, plus haut.

Note : *Pour rappel, les numéros situés dans le coin supérieur droit des cartes spéciales n'ont pas d'autre fonction que celle de générer un chiffre au hasard lors des étapes 1 et 2 de la mise en place de la partie. Il n'a pas d'autre utilité en jeu en dehors de cette situation.*

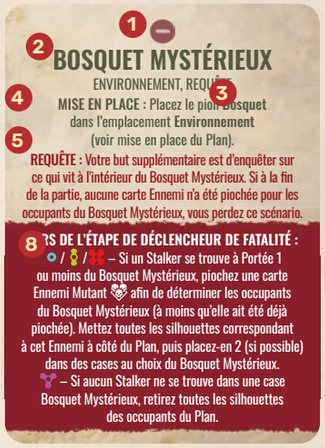

1
PORTE VERROUILLÉE
2
1
Le pion Porte Verrouillée est placé sur la porte indiquée pour la fermer à clé.
3
La Porte Verrouillée compte comme un mur.
Les Stalkers peuvent attaquer la Porte Verrouillée. Elle compte comme se trouvant dans les deux cases adjacentes au pion.
5 ★ : Placez 1 ■ sur cette carte.
4
Quand vous attaquez la Porte Verrouillée avec un effet Dispersion, placez aussi 1 ■ sur cette carte.
Quand vous placez un 3e ■ sur cette carte, la Porte Verrouillée est détruite – défaussez son pion et cette carte.
Les Stalkers dans des cases adjacentes à la Porte Verrouillée peuvent effectuer l'Action suivante :
Forcer la porte : Lancez le une fois par Stalker dans cette case :
– Placez le dans votre case. Défaussez le pion Porte Verrouillée et cette carte.


2
4
1
FEU
Quand un Stalker entre dans une case contenant un Feu ou qu'il décale son pion Tour vers le bas (généralement en effectuant une) dans une case contenant un Feu, il perd 4 PV.
4
Certains effets peuvent placer un pion Feu sur la silhouette d'un Ennemi. Ce pion ne s'applique qu'à l'Ennemi (et non à toute la case) et se déplace en même temps que l'Ennemi.
5
LORS DE L'ÉTAPE DE DÉCLENCHEUR DE FATALITÉ :
Chaque Ennemi dans une case contenant un Feu subit 1 Blessure légère. Poussez-le ensuite dans une case adjacente sans Feu. Si ce n'est pas possible, il subit une autre Blessure Légère. Chaque Ennemi doté d'un pion Feu sur sa silhouette subit une Blessure Légère. Chaque Stalker dans une case contenant un Feu perd 4 PV.
– Défaussez 1 pion Feu au choix sur le Plan (s'il y en a).

1. **Nom**
2. **Chiffre Aléatoire** – Sert à générer des Scénarios et des Plans au hasard.
3. **Mise en Place** – Instructions de placement des pions liées à la carte.
4. **Règles** – Effets des pions, Actions supplémentaires, etc.
5. **Déclencheurs de Fatalité** – Tous les effets qui s'appliquent lors de l'étape Déclencheur de Fatalité.

ÉTAPE 3 TROUVER ET PLACER 4 CARTES MISE EN PLACE (AVEC LEURS PIONS)

2
CAMPEMENT DE STALKER ABANDONNÉ
CETTE SALLE
3
4
E EN PLACE : Placez le pion Cette Salle dans l'emplacement Cette Salle (voir mise en place du Plan).
6
Faites gaffe, là-bas, les Stalkers n'aiment pas trop quand on fouille dans leurs affaires !
Les Stalkers dans la salle du pion Cette Salle peuvent effectuer l'action suivante :
7
(seulement si cette carte ne contient pas de) :
Fouiller : Placez un sur cette carte, puis lancez le :
– Vous ne trouvez rien.
– Recevez 1 Objet.
– Recevez 1 Artefact au hasard.
– Recevez 1 Butin Unique.
8
LORS DE L'ÉTAPE DE DÉCLENCHEUR DE FATALITÉ :
Si la salle du pion Cette Salle ne contient aucune Entité, défaussez le pion de cette carte.
Si la salle du pion Cette Salle contient des Stalkers – voir script 376.


1
2
BOSQUET MYSTÉRIEUX
ENVIRONNEMENT, REQU
3
4
MISE EN PLACE : Placez le pion Bosquet dans l'emplacement Environnement (voir mise en place du Plan).
5
REQUÊTE : Votre but supplémentaire est d'enquêter sur ce qui vit à l'intérieur du Bosquet Mystérieux. Si à la fin de la partie, aucune carte Ennemi n'a été piochée pour les occupants du Bosquet Mystérieux, vous perdez ce scénario.
8
RS DE L'ÉTAPE DE DÉCLENCHEUR DE FATALITÉ :
/ / – Si un Stalker se trouve à Portée 1 ou moins du Bosquet Mystérieux, piochez une carte Ennemi Mutant afin de déterminer les occupants du Bosquet Mystérieux (à moins qu'elle ait été déjà piochée). Mettez toutes les silhouettes correspondant à cet Ennemi à côté du Plan, puis placez-en 2 (si possible) dans des cases au choix du Bosquet Mystérieux.
– Si aucun Stalker ne se trouve dans une case Bosquet Mystérieux, retirez toutes les silhouettes des occupants du Plan.

1. **Modificateur de Score** – Augmente ou réduit le score possible du scénario.
2. **Nom**
3. **Traits** – Toutes les cartes piochées lors de la mise en place doivent posséder des traits différents.
4. **Mise en Place** – Instructions de placement des pions liées à la carte.
5. **Requête** – Certaines cartes contiennent un but supplémentaire qui doit être atteint pour remporter le scénario.
6. **Histoire**
7. **Règles** – Effets des pions, Actions supplémentaires, etc.
8. **Déclencheurs de Fatalité** – Tous les effets qui s'appliquent lors de l'étape Déclencheur de Fatalité.

Piochez quatre cartes au hasard du paquet Mise en Place, l'une après l'autre. Chaque fois que vous piochez une carte qui possède au moins un trait commun avec l'une des cartes déjà piochées, défaussez-la et piochez-en une autre.

Au final, vous devez avoir 4 cartes qui n'ont aucun trait en commun.

Lisez ensuite ces cartes et résolvez leurs instructions de mise en place.

Commencez par résoudre les sections Mise en Place de ces cartes, qui ajoutent des pions dans des emplacements spécifiques. Ce n'est qu'ensuite que vous résolvez la section mise en place des autres cartes, qui vous permet de placer des pions dans divers endroits de votre choix.

Comme vous pouvez le voir, les cartes Mise en Place introduisent des changements significatifs dans la façon de jouer, en ajoutant de nouveaux endroits, des actions, des objectifs supplémentaires, des PNJs, des modifications, etc. Vous pouvez ainsi créer des conditions uniques, propres à chaque partie, même lors d'un même scénario sur le même Plan.

Si lors de la mise en place, certains bâtiments sont fermés par une Porte Verrouillée ou une Porte Blindée, vous ne pouvez pas placer de Trous, Conduits ou pions similaires qui pourraient créer une entrée secondaire à ces bâtiments.

Note : *Plusieurs cartes de ce paquet (comme la Salle Inondée, Grotte Mystérieuse, Tunnel Radioactif, Épave d'Excavatrice) renvoient à la « case marquée » de leur pion. Il s'agit de la case contenant un petit disque jaune et une croix noire. Examinez ces pions, et vous remarquez cette case immédiatement.*

Note : *De nombreuses cartes Mise en Place (ainsi que des cartes Événements ou Personnage) sont dotées de symboles ⊕ ou ⊖ au-dessus de leur titre. Ces modificateurs de score n'affectent le résultat de votre partie que si vous gagnez. Vous pouvez tout à fait les ignorer si vous n'êtes pas intéressé de connaître votre score au-delà de la victoire ou de la défaite. Les modificateurs de score dépendent de la façon dont une carte va altérer la difficulté de la partie. Une carte ⊖ indique que la partie est plus difficile, tandis qu'une carte ⊕ indique qu'elle est plus facile.*

PAQUETS PERSONNAGE DE SURVIE DANS LA ZONE

Une des cartes Mise en Place ajoute un Assistant au hasard, et plusieurs cartes Événement permettent d'inclure une carte Marchand ou Étranger au hasard.

Les personnages Assistant, Marchand et Étranger ne sont pas des Entités entièrement définies, comme peuvent l'être les Stalkers ou les Ennemis. Ils n'interagissent pas avec le jeu autrement que par le texte de leur carte. Par exemple, ils sont insensibles aux balles, les Ennemis les ignorent jusqu'à ce que la carte indique le contraire, ils ne déclenchent pas les Anomalies, ignorent les Radiations, ne sont pas blessés par les explosions, etc. Ils ne peuvent pas effectuer d'autres Actions que celles indiquées sur leur carte.

Lorsqu'ils se déplacent, ces personnages considèrent les fenêtres comme des bords ouverts.

ÉTAPE 4 PIOCHER ET PLACER LES ANOMALIES

Piochez une carte du paquet Anomalie de la boîte de base : il s'agit de l'Anomalie qui sera utilisée lors de la partie.

Placez ensuite 3 altérations d'Anomalies du même type dans les emplacements du Plan prévus à cet effet, comme indiqué dans la mise en place du Plan.

Placez enfin les silhouettes d'Anomalie, avec un sous elles, dans les endroits appropriés des altérations d'Anomalie.

Comme dans le jeu de base, si vous piochez une Anomalie Mobile, ne placez qu'une seule silhouette d'Anomalie (sur l'altération dotée du plus petit numéro), et ne placez pas de .

Si un Événement vous indique de remplacer le type de l'Anomalie en cours par un autre, ne remplacez que la carte Anomalie et les silhouettes. La position et le type d'altération ne changent pas. De même, si vous avez déjà placé des pions Artefact, ne les remplacez pas quand vous changez d'Anomalie.

Toutefois, si vous remplacez une Anomalie Mobile, ajoutez des silhouettes d'Anomalie afin que chaque centre d'Anomalie en ait une. Placez ensuite 1 sous chaque silhouette d'Anomalie.

ÉTAPE 5 PIOCHER ET PLACER LES PIONS INCONNU ET LES ENNEMIS

Commencez par placer le nombre de pions Inconnu requis dans les emplacements indiqués dans la mise en place du livret de Plans.

Le nombre de pions Inconnu requis peut être trouvé dans l'étape 5 de chaque scénario.

Piochez ensuite des cartes Ennemis selon les types donnés dans l'étape 5 du scénario, par exemple :

- Mutants : 1 carte , 1 carte , 1 carte .
- Humains : 1 carte , 1 carte .

Piochez des cartes jusqu'à avoir réuni tous les types requis par le scénario. Il s'agit des Ennemis qui seront présents dans la partie.

Placez maintenant les silhouettes des Ennemis requis dans les emplacements indiqués dans la mise en place du Plan. Mettez les silhouettes restantes à côté de leur carte Ennemi. Elles constituent la réserve d'Ennemis.

Un scénario donné peut vous demander de placer des Ennemis dans des emplacements Denses ou Dispersés. Les silhouettes sont alors placées dans les emplacements d'Ennemi portant la mention correspondante, leur orientation indiquée par la flèche.

Placez autant d'Ennemis et qu'indiqué dans l'étape 5 du scénario. Si le scénario demande de placer plus d'Ennemis que le nombre d'emplacements du type requis disponibles (Dense ou Dispersé), les Ennemis restants peuvent être placés dans des emplacements qui ne correspondent pas à leur type.

Exemple : *Vous devez ajouter 1 Ennemi et 6 Ennemis dans des emplacements Denses, et vous ne disposez que de 6 emplacements de type. Dans un tel cas, placez 6 Ennemis dans les emplacements Denses, et celui qui reste dans un emplacement Dispersé.*

Si le scénario demande de placer moins d'Ennemis que le nombre d'emplacements du type requis disponibles, décidez des emplacements qui vont recevoir un Ennemi.

Si un Ennemi est présent dans un scénario donné, placez sa silhouette dans l'emplacement Ennemi , son orientation indiquée par la flèche.

Note : *Dans certains scénarios, les Ennemis peuvent, en partie ou en totalité, être déployés différemment. Suivez ensuite les instructions de l'étape 5 de ces scénarios.*

Note : *Les différents types d'Ennemis disposent chacun d'un nombre variable de silhouettes. Lors de la mise en place, si le jeu vous demande de placer plus de silhouettes que n'en contient la réserve, placez-en le maximum possible.*

Note : *Dans le mode Survie dans la Zone, les 8 silhouettes de Bandit (3 avec Fusil de Guerre, 3 avec Fusil de Chasse et 2 avec Mitrailleuse) sont considérées comme 8 Bandits pour la carte Bandit piochée.*

Note : *Parfois, en cours de partie, un nouveau type d'Ennemi peut arriver en jeu à la suite de certaines cartes Mise en Place, Événement ou de scripts (vous piochez une nouvelle carte Ennemi, placez les silhouettes supplémentaires, etc.). Dans un tel cas :*

- *Les Mutants sont toujours alliés avec les autres Mutants et hostiles envers les Humains (et réciproquement).*
- *Si le pion Équipe Ennemie requis n'est plus disponible, ne placez pas de pion Équipe Ennemie sur la carte du nouveau venu (qui sera par conséquent activé moins souvent par les cartes Activation des Ennemis).*

ÉTAPE 6 PLACER LES PIONS BUTIN

Placez 2 au hasard dans chaque emplacement , comme indiqué dans la mise en place du Plan.

Note : *Si certains peuvent vous demander de placer plus ou moins de , la plupart vous indiqueront d'ajouter 2 pions par emplacement. Si ce n'est pas le cas, suivez les instructions de l'étape 6 du scénario.*

ÉTAPE 7 PRÉPARER LE PAQUET ÉVÉNEMENT

1
2 BLIZZARD
LONG, MÉTÉO
3
4 Mettez cette carte à côté du Plan.
Défaussez toute autre carte Météo en jeu.
Les Ennemis ne se déplacent que d'un maximum
6 de 2 cases par Déplacement.
Quand un Stalker se déplace de plus de 2 cases
en une seule Action, il perd 1 PV pour chaque case
après la deuxième.
Quand un Stalker place son pion Attention hors de
la LdV d'un Ennemi, il peut déplacer ce pion de 1 case.
7 ORS DE L'ÉTAPE DE DÉCLENCHEUR DE FATALITÉ :
– Le blizzard tombe, défaussez cette carte.
– Chaque Stalker dans une case extérieure perd
3 PV à moins de défausser 1 Objet Nourriture.

1
2 TIR CRITIQUE
AS DANS LA MANCHE
3
4 Stalker au choix conserve cette carte.
Elle peut être utilisée lors d'un de ses tours.
5 Je commence à comprendre leurs faiblesses...
Défaussez cette carte quand vous effectuez une attaque
6 pour lancer +3 et infliger un à la cible.

1. **Modificateur de Score** – Augmente ou réduit le score possible du scénario.
2. **Nom**
3. **Traits** – Définissent le type d'effet des cartes Événement.
4. **Mise en Place** – Instructions de mise en place supplémentaires.
5. **Histoire**
6. **Règles** – Effets de pions, Actions supplémentaires, etc.
7. **Déclencheurs de Fatalité** – Tous les effets qui s'appliquent lors de l'étape Déclencheur de Fatalité.

Piochez le nombre requis de cartes dans le paquet Événement Survie dans la Zone, mélangez-les sans les regarder afin de créer votre paquet Événement pour la partie.

Le nombre de cartes Événement indique également le nombre de Rounds de la partie.

Ce nombre est donné lors de l'étape 7 de chaque scénario.

Note : *Dans le mode Survie dans la Zone, les Événements sont répartis en différents types, ce qui les amène à avoir des effets sensiblement différents (qui sont toujours décrits sur la carte). Certains Événements peuvent rester en jeu longtemps, voire de façon permanente, certains ne durent qu'un seul Round, tandis que d'autres disposent d'un effet immédiat et sont défaussés après leur résolution. D'autres encore sont récupérés par un Stalker et conservés en tant qu'action spéciale à usage unique, etc.*

ÉTAPE 8 CHOISIR LES STALKERS ET L'ÉQUIPEMENT

Choisissez vos Stalkers (ou piochez-les au hasard), et préparez leur PDA comme lors d'une Mission normale de campagne.

Achetez ensuite de l'Équipement (Armes, Chargeurs, Armures, Accessoires, Artefacts, Objets) avec les fonds disponibles pour le scénario.

Les fonds disponibles pour acheter du matériel sont pour toute l'équipe, et sont indiqués dans l'étape 8 de chaque scénario.

Note : *Dans le mode Survie dans la Zone, la valeur de chaque Chargeur est de 300 ₹. Toutes les cartes Équipement peuvent être acquises pour leur valeur en ₹.*

ÉTAPE 9 PLACER LES STALKERS SUR LE PLAN

Placez les silhouettes de vos Stalkers dans les emplacements indiqués dans la mise en place du Plan.

Vous ne commencerez pas toujours dans l'emplacement Départ. Ce sera parfois au centre du Plan, d'autres fois dans un lieu spécifique, voire dans divers endroits propres au scénario. Vous trouvez votre point de départ dans l'étape 9 de chaque scénario.

Note : *Le point de départ des Stalkers est appelé Entrée des Stalkers (certaines cartes peuvent renvoyer à cet emplacement).*

La mise en place est terminée. Il est temps de commencer votre Mission !

FIN DE LA PARTIE – VICTOIRE ET SCORE

Lorsque vous piochez la dernière carte du paquet Événement, le dernier Round de jeu commence, à moins de pouvoir ajouter des cartes au paquet Événement et ainsi rallonger la durée de la partie (à la suite d'un script par exemple). Sinon, la partie se termine après le dernier Round.

Si l'objectif principal du scénario a été accompli, et si vous avez également rempli les conditions de toute carte dotée du trait Requête placée face visible à côté du Plan (s'il y en a), la partie se termine sur une victoire des Stalkers.

Toutefois, si l'objectif principal du scénario n'a pas été accompli et/ou s'il reste des cartes Requête visibles dont les conditions n'ont pas été remplies, la partie se termine sur une défaite des Stalkers.

Note : *Certains scénarios peuvent se clôturer sur victoire alors qu'il reste encore des cartes dans le paquet Événement. Chaque scénario possède ses propres conditions de victoire et indique quand elles se produisent.*

CALCUL DU SCORE EN CAS DE VICTOIRE

Si vous le souhaitez, vous pouvez évaluer votre niveau de victoire de façon plus précise :

- La victoire elle-même rapporte 20 points.
- Ajoutez 1 pour chaque ⊖ sur chaque carte Mise en Place, Événement et Personnage (au-dessus du titre de la carte) incluse dans la partie, y compris les cartes défaussées (en cours de jeu) et celles qui n'ont pas été piochées dans le paquet Événement.
- Retirez 1 pour chaque ⊕ sur chaque carte Mise en Place, Événement et Personnage (au-dessus du titre de la carte) incluse dans la partie, y compris les cartes défaussées (en cours de jeu) et celles qui n'ont pas été piochées dans le paquet Événement.

Après avoir calculé vos points en suivant la méthode ci-dessus, vous obtenez le niveau exact de votre victoire, que vous pouvez ensuite comparer avec celui d'autres joueurs ou de vos parties précédentes.

Note : *Si vous souhaitez utiliser le système de calcul de score, vous devez, lors de la partie, défausser les cartes Mise en Place, Événement et Personnage dans un endroit précis afin de pouvoir y accéder facilement à la fin de la partie et de vérifier leurs modificateurs de score.*

QUOI D'AUTRE

RÈGLES D'OR DU MODE SURVIE DANS LA ZONE

Dans le mode Survie dans la Zone, vous ne pouvez pas utiliser les éléments de jeu liés à une Mission de campagne spécifique qui n'ont pas été ajoutés aux paquets principaux (par exemple, vous ne pouvez pas utiliser en SZ ce super Artefact que vous avez découvert dans l'une des Missions, parce que le jeu ne vous a pas indiqué de l'ajouter au paquet Artefact).

Quand vous devez placer un pion spécifique et que celui-ci n'est plus disponible dans la réserve (parce qu'il est déjà en jeu), celui-ci n'est tout simplement pas ajouté.

Note : *Quand une carte vous demande de placer le pion « Cet Ennemi » sur un Ennemi, et que ce pion n'est plus disponible dans la réserve (parce qu'il a été déjà placé), le reste de la carte reste applicable, mais ne concerne que l'Ennemi déjà doté du pion.*

Rappel : *Les cases intérieures sont toutes les cases d'une salle. Les cases extérieures sont toutes celles qui n'appartiennent pas à une salle.*

JOUER AU MODE SURVIE DANS LA ZONE PENDANT LA CAMPAGNE

Si vous voulez jouer au mode Survie dans la Zone pendant que vous êtes dans la campagne S.T.A.L.K.E.R., notez bien tout ce que contient votre Planque. Lorsque vous reviendrez à la campagne après le mode Survie dans la Zone, vous pourrez ainsi aisément recomposer votre Planque et reprendre le cours de votre partie.

Notez toutefois que rien de ce qui se produit dans le mode Survie dans la Zone n'affecte la campagne.

SCÉNARIOS DE SURVIE DANS LA ZONE

1] ÉLIMINATION

Dans ce scénario, la situation est simple : c'est eux ou nous. Peu importe le temps qu'il faudra, mais nous devons éliminer tous nos adversaires sans nous faire tuer.

TYPE DE SCÉNARIO : Chasse

(ÉTAPE 1) PIOCHER ET DISPOSER LE PLAN

(ÉTAPE 2) TROUVER ET PLACER LES CARTES ET PIONS SPÉCIAUX

- Lors de la mise en place de ce scénario, ne placez ni cartes ni pions spéciaux.

(ÉTAPE 3) TROUVER ET PLACER 4 CARTES MISE EN PLACE (AVEC LEURS PIONS)

(ÉTAPE 4) PIOCHER ET PLACER LES ANOMALIES

(ÉTAPE 5) PIOCHER ET PLACER LES PIONS INCONNU ET LES ENNEMIS

- Placez trois piles de 4 pions dans les emplacements . Notez que dans ce scénario, on ne place que 4 dans chaque emplacement .
- Piochez 1 carte Ennemi Mutant , 1 carte Ennemi Mutant et 1 carte Ennemi Mutant . Ensuite, en fonction du , placez les pions Équipe Ennemie appropriés sur les cartes correspondantes, puis placez le nombre requis de silhouettes d'Ennemi dans les emplacements Ennemi, en commençant par les emplacements Dispersés :
  - Stalker solitaire : 1 Ennemi , 1 Ennemi , 3 Ennemis
  - 2 Stalkers : 1 Ennemi , 1 Ennemi , 5 Ennemis
  - 3 Stalkers : 1 Ennemi , 2 Ennemis , 5 Ennemis
  - 4 Stalkers : 1 Ennemi , 3 Ennemis , 6 Ennemis
- La silhouette d'Ennemi commence dans l'emplacement Boss Ennemi.

(ÉTAPE 6) PLACER LES PIONS BUTIN

- Placez 2 au hasard dans chaque emplacement .

(ÉTAPE 7) PRÉPARER LE PAQUET ÉVÉNEMENT

- Piochez 11– cartes au hasard dans le paquet Événement de Survie dans la Zone, puis empilez-les à côté du Plan. Il s'agit de votre paquet Événement pour la partie.

(ÉTAPE 8) CHOISIR LES STALKERS ET L'ÉQUIPEMENT

- Lors de ce scénario, l'équipe dispose de 12.000 pour acheter de l'Équipement.

(ÉTAPE 9) PLACER LES STALKERS SUR LE PLAN

- Placez les Stalkers dans des cases au choix à Portée 1 ou moins de l'emplacement Centre. Notez que dans ce scénario, les Stalkers ne sont PAS placés dans leurs emplacements de départ.

OBJECTIF PRINCIPAL DU SCÉNARIO :

- **Vous perdez** si, après le dernier Round, il reste en encore au moins 1 silhouette d'Ennemi sur le Plan.
- **Vous gagnez immédiatement** dès qu'il n'y a plus aucune silhouette d'Ennemi sur le Plan (peu importe s'il reste encore des sur le Plan).

2] RECONNAISSANCE EN FORCE

Dans ce scénario, vous devez éliminer tous les mutants tapis dans leurs tanières un peu partout dans le secteur. La manière dont vous y parviendrez, en silence ou sous une pluie de balles, vous appartient.

TYPE DE SCÉNARIO : Chasse

(ÉTAPE 1) PIOCHER ET DISPOSER LE PLAN

(ÉTAPE 2) TROUVER ET PLACER LES CARTES ET PIONS SPÉCIAUX

- Trouvez la carte ENNEMIS CACHÉS dans le paquet Spécial et mettez-la à côté du Plan.

(ÉTAPE 3) TROUVER ET PLACER 4 CARTES MISE EN PLACE (AVEC LEURS PIONS)

(ÉTAPE 4) PIOCHER ET PLACER LES ANOMALIES

(ÉTAPE 5) PIOCHER ET PLACER LES PIONS INCONNU ET LES ENNEMIS

- Placez 1 au hasard dans chaque emplacement , 1 dans chaque emplacement Ennemi Dense et Dispersé, et 1 dans chaque emplacement Point de Génération. Vous devriez donc placer un total de 17 sur le Plan.
- Piochez 1 carte Ennemi Mutant et 1 carte Ennemi Mutant . Ensuite, en fonction du , placez les pions Équipe Ennemie appropriés sur les cartes correspondantes, puis placez le nombre requis de silhouettes d'Ennemi, en commençant par les emplacements Dispersés :
  - Stalker solitaire : 0 Ennemis , 2 Ennemis
  - 2 Stalkers : 0 Ennemis , 3 Ennemis
  - 3 Stalkers : 0 Ennemis , 4 Ennemis
  - 4 Stalkers : 0 Ennemis , 5 Ennemis +

(ÉTAPE 6) PLACER LES PIONS BUTIN

- Placez 2 au hasard dans chaque emplacement .

(ÉTAPE 7) PRÉPARER LE PAQUET ÉVÉNEMENT

- Piochez 11– cartes au hasard dans le paquet Événement de Survie dans la Zone, puis empilez-les à côté du Plan. Il s'agit de votre paquet Événement pour la partie.

(ÉTAPE 8) CHOISIR LES STALKERS ET L'ÉQUIPEMENT

- Lors de ce scénario, l'équipe dispose de 12.000 pour acheter de l'Équipement.

(ÉTAPE 9) PLACER LES STALKERS SUR LE PLAN

- Placez les Stalkers dans l'emplacement Point de Départ.

OBJECTIF PRINCIPAL DU SCÉNARIO :

- **Vous perdez** si, après le dernier Round, vous n'avez pas rempli les conditions de victoire énoncées sur la carte ENNEMIS CACHÉS.
- **Vous gagnez immédiatement** dès que vous remplissez les conditions de victoire énoncées sur la carte ENNEMIS CACHÉS lors de l'étape Déclencheur de Fatalité.

3] CHASSE AU BOSS

Dans ce scénario, vous n'avez qu'un seul objectif : l'élimination du chef des mutants !
La Mission réussit si vous l'abattez et que vous parvenez à vous échapper. Le sort des autres mutants importe peu pour le succès de la Mission.

TYPE DE SCÉNARIO : Chasse

(ÉTAPE 1) PIOCHER ET DISPOSER LE PLAN

(ÉTAPE 2) TROUVER ET PLACER LES CARTES ET PIONS SPÉCIAUX

- Trouvez les cartes SORTIE et POINTS DE GÉNÉRATION dans le paquet Spécial et mettez-les à côté du Plan.
- Placez le pion Sortie dans son emplacement.

(ÉTAPE 3) TROUVER ET PLACER 4 CARTES MISE EN PLACE (AVEC LEURS PIONS)

(ÉTAPE 4) PIOCHER ET PLACER LES ANOMALIES

(ÉTAPE 5) PIOCHER ET PLACER LES PIONS INCONNU ET LES ENNEMIS

- Placez deux piles de 8 pions au hasard dans des emplacements au choix. Notez que dans ce scénario, on ne place que 2 piles de sur le Plan (les autres emplacements restent vides).
- Piochez 1 carte Ennemi Mutant, 1 carte Ennemi Mutant et 1 carte Ennemi Mutant. Ensuite, en fonction du, placez les pions Équipe Ennemie appropriés sur les cartes correspondantes, puis placez le nombre requis de silhouettes d'Ennemi, en commençant par les emplacements Denses :
  - Stalker solitaire : 1 Ennemi, 1 Ennemi, 3 Ennemis
  - 2 Stalkers : 1 Ennemi, 1 Ennemi, 4 Ennemis
  - 3 Stalkers : 1 Ennemi, 2 Ennemis, 5 Ennemis
  - 4 Stalkers : 1 Ennemi, 2 Ennemis, 6 Ennemis
- La silhouette d'Ennemi commence dans l'emplacement Boss Ennemi.
- Placez les deux pions Point de Génération sur la carte Ennemi.

(ÉTAPE 6) PLACER LES PIONS BUTIN

- Placez 2 au hasard dans chaque emplacement.

(ÉTAPE 7) PRÉPARER LE PAQUET ÉVÉNEMENT

- Piochez 11–cartes au hasard dans le paquet Événement de Survie dans la Zone, puis empilez-les à côté du Plan. Il s'agit de votre paquet Événement pour la partie.

(ÉTAPE 8) CHOISIR LES STALKERS ET L'ÉQUIPEMENT

- Lors de ce scénario, l'équipe dispose de 8.000 +×1.000 pour acheter de l'Équipement.

(ÉTAPE 9) PLACER LES STALKERS SUR LE PLAN

- Placez les Stalkers dans l'emplacement Point de Départ.

OBJECTIF PRINCIPAL DU SCÉNARIO :

- **Vous perdez** si, après le dernier Round, vous n'avez pas tué l'Ennemi ou si un des Stalkers ne s'est pas échappé par la Sortie.
- **Vous gagnez immédiatement** dès que tous les Stalkers se sont échappés par la Sortie après avoir tué l'Ennemi (cette fin est détaillée dans le script correspondant, vers lequel vous serez dirigé par l'Action figurant sur la carte Sortie).

RÈGLES SPÉCIALES :

- Dans ce scénario, quand vous résolvez la carte POINTS DE GÉNÉRATION, placez les silhouettes des Ennemis générés dans la case de l'Ennemi (si ce n'est pas possible, placez-le dans la case disponible la plus proche du). Une fois le éliminé, défaussez la carte POINTS DE GÉNÉRATION.

4] CHASSE À L'HOMME

Dans ce scénario, vous devez récupérer ce qu'on vous a volé. Vous avez découvert le repaire des voleurs, et vous devez absolument les empêcher de s'enfuir !

TYPE DE SCÉNARIO : Chasse

(ÉTAPE 1) PIOCHER ET DISPOSER LE PLAN

(ÉTAPE 2) TROUVER ET PLACER LES CARTES ET PIONS SPÉCIAUX

- Trouvez les cartes POURSUITE et POINTS DE GÉNÉRATION dans le paquet Spécial et mettez-les à côté du Plan.
- Placez le pion Tunnel de Sortie dans l'emplacement Centre.
- Placez les deux pions Points de Génération dans leurs emplacements.

(ÉTAPE 3) TROUVER ET PLACER 4 CARTES MISE EN PLACE (AVEC LEURS PIONS)

(ÉTAPE 4) PIOCHER ET PLACER LES ANOMALIES

(ÉTAPE 5) PIOCHER ET PLACER LES PIONS INCONNU ET LES ENNEMIS

- Dans ce scénario, ne placez pas de sur le Plan lors de la mise en place.
- Piochez 1 carte Ennemi Humain et 1 carte Ennemi Humain. Ensuite, en fonction du, placez les pions Équipe Ennemie appropriés sur les cartes correspondantes, puis placez le nombre requis de silhouettes d'Ennemi, en commençant par les emplacements Dispersés :
  - Stalker solitaire : 1 Ennemi, 5 Ennemis
  - 2 Stalkers : 2 Ennemis, 6 Ennemis
  - 3 Stalkers : 3 Ennemis, 7 Ennemis
  - 4 Stalkers : 4 Ennemis, 8 Ennemis
- Résolvez la section Mise en Place de la carte POURSUITE.

(ÉTAPE 6) PLACER LES PIONS BUTIN

- Dans ce scénario, ne placez qu'un seul au hasard dans chaque emplacement.

(ÉTAPE 7) PRÉPARER LE PAQUET ÉVÉNEMENT

- Piochez 7 cartes au hasard dans le paquet Événement de Survie dans la Zone, puis empilez-les à côté du Plan. Il s'agit de votre paquet Événement pour la partie.

(ÉTAPE 8) CHOISIR LES STALKERS ET L'ÉQUIPEMENT

- Lors de ce scénario, l'équipe dispose de 5.000 pour acheter de l'Équipement.

(ÉTAPE 9) PLACER LES STALKERS SUR LE PLAN

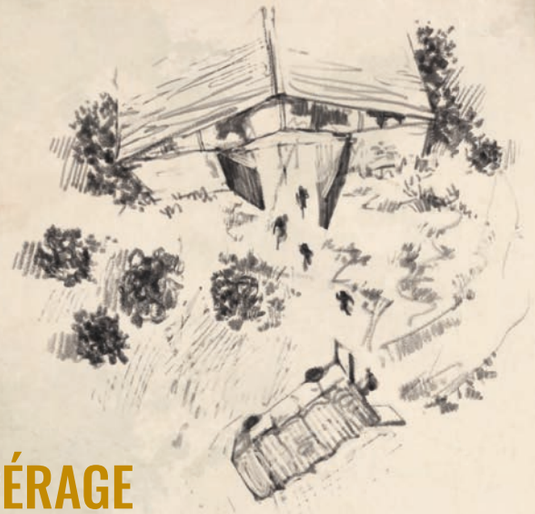
- Placez les Stalkers dans l'emplacement Point de Départ.

OBJECTIF PRINCIPAL DU SCÉNARIO :

- **Vous perdez immédiatement** dès que deux voleurs ou plus se sont enfuis (cette condition est détaillée sur la carte POURSUITE).
- **Vous gagnez immédiatement** dès qu'il n'y a plus aucune silhouette d'Ennemi sur le Plan et qu'aucun Ennemi ne s'est échappé par le Tunnel de Sortie.
- **Vous gagnez**, après le dernier Round, si pas plus de 1 Ennemi s'est échappé par le Tunnel de Sortie.

RÈGLES SPÉCIALES :

Note : *Lors de l'étape Déclencheur de Fatalité, si l'Ennemi en possession du pion Évasion est doté d'un, il ne se déplace PAS.*



5] REPÉRAGE

Dans ce scénario, vous n'avez que du repérage à faire. Observez minutieusement le secteur, puis repliez-vous. Peu importe que vous engagiez l'ennemi ou non.

TYPE DE SCÉNARIO : Pillage

(ÉTAPE 1) PIOCHER ET DISPOSER LE PLAN

(ÉTAPE 2) TROUVER ET PLACER LES CARTES ET PIONS SPÉCIAUX

- Trouvez les cartes SORTIE et POINTS DE GÉNÉRATION dans le paquet Spécial et mettez-les à côté du Plan.
- Placez le pion Sortie dans son emplacement.
- Placez les deux pions Points de Génération dans leurs emplacements.

(ÉTAPE 3) TROUVER ET PLACER 4 CARTES MISE EN PLACE (AVEC LEURS PIONS)

- Si vous avez pioché la carte ESPACE OUVERT, défaussez-la et piochez-en une autre.

(ÉTAPE 4) PIOCHER ET PLACER LES ANOMALIES

(ÉTAPE 5) PIOCHER ET PLACER LES PIONS INCONNU ET LES ENNEMIS

- Placez trois piles de 8 pions au hasard dans les emplacements .
- Piochez 1 carte Ennemi Humain et 1 carte Ennemi Humain. Ensuite, en fonction du , placez les pions Équipe Ennemie appropriés sur les cartes correspondantes, puis placez le nombre requis de silhouettes d'Ennemi, en commençant par les emplacements Dispersés :
  - Stalker solitaire : 1 Ennemi , 5 Ennemis
  - 2 Stalkers : 1 Ennemi , 6 Ennemis
  - 3 Stalkers : 2 Ennemis , 7 Ennemis
  - 4 Stalkers : 2 Ennemis , 8 Ennemis

(ÉTAPE 6) PLACER LES PIONS BUTIN

- Dans ce scénario, ne placez qu'un seul dans chaque emplacement . Ensuite, placez × 3 dans les emplacements en les répartissant aussi équitablement que possible.

(ÉTAPE 7) PRÉPARER LE PAQUET ÉVÉNEMENT

- Piochez 12- cartes au hasard du paquet Événement de Survie dans la Zone (et si vous jouez en solitaire, ajoutez 1 carte Événement de plus !) et empilez-les à côté du Plan. Il s'agit de votre paquet Événement pour la partie.

(ÉTAPE 8) CHOISIR LES STALKERS ET L'ÉQUIPEMENT

- Lors de ce scénario, l'équipe dispose de 5.000 pour acheter de l'Équipement.

(ÉTAPE 9) PLACER LES STALKERS SUR LE PLAN

- Placez les Stalkers dans l'emplacement Point de Départ.

OBJECTIF PRINCIPAL DU SCÉNARIO :

- **Vous perdez** si, après le dernier Round, il reste au moins un face cachée sur le Plan ou si tous les Stalkers ne se sont pas échappés par la Sortie.
- **Vous gagnez immédiatement** dès que tous les Stalkers se sont échappés par la Sortie une fois que le Plan ne contient plus aucun face cachée (cette fin est détaillée dans le script correspondant, vers lequel vous serez dirigé par l'Action figurant sur la carte Sortie).

RÈGLES SPÉCIALES :

- Dans ce scénario, seuls les placés lors de la mise en place sont face cachée sur le Plan. Tout nouveau arrivant en cours de partie est toujours placé face visible.

6] COLLECTE DE RAVITAILLEMENT

Dans ce scénario, vous devez récupérer autant de matos que possible. Les Artefacts sont les objets les plus précieux. Toutefois, vous pouvez également gagner une somme rondelette en ratissant tout le butin du secteur. En revanche, cette fois-ci, vous partez avec les poches vides, ou presque.

TYPE DE SCÉNARIO : Pillage

(ÉTAPE 1) PIOCHER ET DISPOSER LE PLAN

(ÉTAPE 2) TROUVER ET PLACER LES CARTES ET PIONS SPÉCIAUX

- Trouvez les cartes SORTIE et POINTS DE GÉNÉRATION dans le paquet Spécial et mettez-les à côté du Plan.
- Placez le pion Sortie dans son emplacement.
- Placez les deux pions Points de Génération dans leurs emplacements.

(ÉTAPE 3) TROUVER ET PLACER 4 CARTES MISE EN PLACE (AVEC LEURS PIONS)

- Si vous avez pioché la carte ESPACE OUVERT, défaussez-la et piochez-en une autre.

(ÉTAPE 4) PIOCHER ET PLACER LES ANOMALIES

- Si vous avez pioché une Anomalie Mobile, défaussez-la et piochez-en une autre.

(ÉTAPE 5) PIOCHER ET PLACER LES PIONS INCONNU ET LES ENNEMIS

- Placez trois piles de 8 au hasard dans les emplacements .
- Piochez 1 carte Ennemi Mutant, 1 carte Ennemi Mutant et 1 carte Ennemi Mutant. Ensuite, en fonction du , placez les pions Équipe Ennemie appropriés sur les cartes correspondantes, puis placez le nombre requis de silhouettes d'Ennemi, en commençant par les emplacements Dispersés :
  - Stalker solitaire : 1 Ennemi , 1 Ennemi , 2 Ennemis
  - 2 Stalkers : 1 Ennemi , 1 Ennemi , 3 Ennemis
  - 3 Stalkers : 1 Ennemi , 2 Ennemis , 4 Ennemis +
  - 4 Stalkers : 1 Ennemi , 2 Ennemis , 5 Ennemis +
- La silhouette d'Ennemi commence dans l'emplacement Boss Ennemi.

(ÉTAPE 6) PLACER LES PIONS BUTIN

- Dans ce scénario, placez 3 (au lieu de 2) dans chaque emplacement .

(ÉTAPE 7) PRÉPARER LE PAQUET ÉVÉNEMENT

- Piochez 10 cartes au hasard dans le paquet Événement de Survie dans la Zone, puis empilez-les à côté du Plan. Il s'agit de votre paquet Événement pour la partie.

(ÉTAPE 8) CHOISIR LES STALKERS ET L'ÉQUIPEMENT

- Lors de ce scénario, l'équipe dispose de 5.000 pour acheter de l'Équipement.

(ÉTAPE 9) PLACER LES STALKERS SUR LE PLAN

- Placez les Stalkers dans des cases au choix à Portée 1 ou moins de l'emplacement Centre. Notez que dans ce scénario, les Stalkers ne sont PAS placés dans leurs emplacements de départ.

OBJECTIF PRINCIPAL DU SCÉNARIO :

- **Vous perdez** si, après le dernier Round, vous n'avez pas réussi à collecter du matériel pour une valeur totale de 12.000 + ×3.000 (y compris ce qui reste de votre Équipement de départ).
- **Vous gagnez immédiatement** dès que tous les Stalkers se sont échappés par la Sortie après avoir collecté du matériel pour une valeur totale de 12.000 + ×3.000 (y compris ce qui reste de votre Équipement de départ). Cette fin est détaillée dans le script correspondant, vers lequel vous serez dirigé par l'Action figurant sur la carte Sortie.
- **Vous gagnez** si, après le dernier Round, vous avez réussi à collecter du matériel pour une valeur totale de 12.000 + ×3.000 (y compris ce qui reste de votre Équipement de départ).
- Pour chaque tranche de 1.000 supplémentaire de matériel collecté au-delà du minimum requis, ajoutez 1 point à votre score du scénario.

RÈGLES SPÉCIALES :

- Dans ce scénario, un Stalker peut défausser à tout moment du matériel de son inventaire (sans l'utiliser). Mettez les éléments défaussés de la sorte dans une pile séparée. Leur valeur sera incluse au calcul de la valeur totale du matériel collecté.

7] MISSION SECRÈTE

Dans ce scénario, vous devez atteindre un lieu gardé, forcer une porte blindée, voler des documents secrets, et enfin vous échapper. À vous de voir si vous préférez la discrétion ou la force brute.

TYPE DE SCÉNARIO : Mission

(ÉTAPE 1) PIOCHER ET DISPOSER LE PLAN

(ÉTAPE 2) TROUVER ET PLACER LES CARTES ET PIONS SPÉCIAUX

- Placez le pion Matos Secret dans l'emplacement Centre.
- Trouvez les cartes PORTE BLINDÉE, SORTIE, POINTS DE GÉNÉRATION, et OCCUPÉ dans le paquet Spécial et mettez-les à côté du Plan.
- Placez le pion Porte Blindée sur une porte au choix de la salle dotée de l'emplacement Centre.
- Si cette salle est pourvue de fenêtres ou d'autres portes, placez 1 pion Décombres sur chacune de ces fenêtres ou autres portes. Sur chacun de ces pions Décombres, placez ensuite 1■. Au cours de ce scénario, les portes et fenêtres pourvues d'un pion Décombres ne peuvent EN AUCUNE CIRCONSTANCE être ouvertes. Il n'existe qu'un seul accès à cette salle : la Porte Blindée (à moins que vous ne parveniez à creuser un trou dans l'un des murs au cours de la partie).
- Placez le pion Sortie dans son emplacement.
- Placez les deux pions Points de Génération dans leurs emplacements.
- Placez le pion Occupé dans une case au choix de la salle dotée d'un emplacement Centre.

(ÉTAPE 3) TROUVER ET PLACER 4 CARTES MISE EN PLACE (AVEC LEURS PIONS)

- Si la carte Mise en Place que vous venez de piocher permet d'ouvrir un passage vers la salle fermée par la Porte Blindée, défaussez cette carte et piochez-en une autre.

(ÉTAPE 4) PIOCHER ET PLACER LES ANOMALIES

(ÉTAPE 5) PIOCHER ET PLACER LES PIONS INCONNU ET LES ENNEMIS

- Placez trois piles de 8 au hasard dans les emplacements .
- Piochez 1 carte Ennemi Humain et 1 carte Ennemi Humain . Ensuite, en fonction du , placez les pions Équipe Ennemie appropriés sur les cartes correspondantes, puis placez le nombre requis de silhouettes d'Ennemi, en commençant par les emplacements Denses :
  - Stalker solitaire : 1 Ennemi , 4 Ennemis
  - 2 Stalkers : 1 Ennemi , 5 Ennemis
  - 3 Stalkers : 1 Ennemi , 7 Ennemis
  - 4 Stalkers : 1 Ennemi , 8 Ennemis +
- Placez 1 silhouette d'Ennemi supplémentaire sur le pion Occupé (orientée vers le pion Porte Blindée).

(ÉTAPE 6) PLACER LES PIONS BUTIN

- Placez 2 au hasard dans chaque emplacement .

(ÉTAPE 7) PRÉPARER LE PAQUET ÉVÉNEMENT

- Piochez 7 cartes au hasard dans le paquet Événement de Survie dans la Zone, puis empilez-les à côté du Plan. Il s'agit de votre paquet Événement pour la partie.

(ÉTAPE 8) CHOISIR LES STALKERS ET L'ÉQUIPEMENT

- Lors de ce scénario, l'équipe dispose de 12.000 ₸ pour acheter de l'Équipement.

(ÉTAPE 9) PLACER LES STALKERS SUR LE PLAN

- Placez les Stalkers dans l'emplacement Point de Départ.

OBJECTIF PRINCIPAL DU SCÉNARIO :

- **Vous perdez** si, après le dernier Round, vous ne possédez pas le pion Matos Secret ou si tous les Stalkers ne se sont pas échappés par la Sortie.
- **Vous gagnez immédiatement** dès que tous les Stalkers se sont échappés par la Sortie en possession du Matos Secret (cette fin est détaillée dans le script correspondant, vers lequel vous serez dirigé par l'Action figurant sur la carte Sortie).

RÈGLES SPÉCIALES :

- Le pion Matos Secret est collecté de la même façon qu'un .
- Le pion Matos Secret ne prend pas de place dans le Sac à Dos.

8] ÉVASION

Dans ce scénario, vous n'avez pratiquement rien au départ, ni armes, ni munitions, ni équipement ! Vous êtes captif et vous devez réussir à vous évader. Débrouillez-vous pour rejoindre la salle verrouillée et fuyez par le tunnel, échappant ainsi à vos tortionnaires !

TYPE DE SCÉNARIO : Mission

(ÉTAPE 1) PIOCHER ET DISPOSER LE PLAN

(ÉTAPE 2) TROUVER ET PLACER LES CARTES ET PIONS SPÉCIAUX

- Trouvez les cartes SORTIE, PORTE VERROUILLÉE, POINTS DE GÉNÉRATION, et OCCUPÉ dans le paquet Spécial et mettez-les à côté du Plan.
- Placez le pion Sortie dans l'emplacement Centre. Notez que dans ce scénario, le pion Sortie n'occupe PAS son emplacement habituel !
- Placez le pion Porte Verrouillé sur la porte de la salle dotée de l'emplacement Centre.
- Si cette salle est pourvue de fenêtres ou d'autres portes, placez 1 pion Décombres sur chacune de ces fenêtres ou autres portes. Sur chacun de ces pions Décombres, placez ensuite 1■. Au cours de ce scénario, les portes et fenêtres pourvues d'un pion Décombres avec 1■ ne peuvent EN AUCUNE CIRCONSTANCE être ouvertes. Il n'existe qu'un seul accès à cette salle : la Porte Verrouillée (à moins que vous ne parveniez à creuser un trou dans l'un des murs au cours de la partie).
- Placez les deux pions Points de Génération dans leurs emplacements.
- Placez le pion Occupé dans une case au choix d'une salle dotée d'un emplacement Centre.

(ÉTAPE 3) TROUVER ET PLACER 4 CARTES MISE EN PLACE (AVEC LEURS PIONS)

- Dans ce scénario, si vous avez pioché une carte dotée du trait Requête, défaussez-la et piochez-en une autre.

(ÉTAPE 4) PIOCHER ET PLACER LES ANOMALIES

(ÉTAPE 5) PIOCHER ET PLACER LES PIONS INCONNU ET LES ENNEMIS

- Placez trois piles de 8 au hasard dans les emplacements .
- Piochez 1 carte Ennemi Humain et 1 carte Ennemi Humain . Ensuite, en fonction du , placez les pions Équipe Ennemie appropriés sur les cartes correspondantes, puis placez le nombre requis de silhouettes d'Ennemi, en commençant par les emplacements Denses :
  - Stalker solitaire : 1 Ennemi , 4 Ennemis
  - 2 Stalkers : 1 Ennemi , 5 Ennemis
  - 3 Stalkers : 1 Ennemi , 7 Ennemis
  - 4 Stalkers : 1 Ennemi , 8 Ennemis +
- Placez 1 silhouette d'Ennemi supplémentaire sur le pion Occupé (orientée vers le pion Porte Verrouillée).

(ÉTAPE 6) PLACER LES PIONS BUTIN

- Placez 2 au hasard dans chaque emplacement .

(ÉTAPE 7) PRÉPARER LE PAQUET ÉVÉNEMENT

- Piochez 11– cartes au hasard dans le paquet Événement de Survie dans la Zone, puis empilez-les à côté du Plan. Il s'agit de votre paquet Événement pour la partie.

(ÉTAPE 8) CHOISIR LES STALKERS ET L'ÉQUIPEMENT

- Dans ce scénario, vous n'achetez pas d'Équipement lors de la mise en place. Vous commencez avec simplement une Veste en Cuir (et votre Poignard, utilisable avec une Action de Base). Essayez de trouver du matériel utile aussi vite que possible, notamment des Armes !

(ÉTAPE 9) PLACER LES STALKERS SUR LE PLAN

- Placez les Stalkers dans l'emplacement Point de Départ.

OBJECTIF PRINCIPAL DU SCÉNARIO :

- **Vous perdez** si, après le dernier Round, tous les Stalkers ne se sont pas échappés par la Sortie.
- **Vous gagnez immédiatement** dès que tous les Stalkers se sont échappés par la Sortie (cette fin est détaillée dans le script correspondant, vers lequel vous serez dirigé par l'Action figurant sur la carte Sortie).

RÈGLES SPÉCIALES :

- Dans ce scénario, chaque fois qu'un Ennemi Humain abattu lâche un , ajoutez 1■ à celui-ci. Quand vous collectez un doté d'un ■, piochez également 1 carte Arme au hasard (cette Arme est pleinement chargée).
- Dans ce scénario, vous ne pouvez pas utiliser l'Action de la carte Sortie si un Ennemi se trouve à Portée 1 ou moins du pion Sortie. Placez un ■ sur le pion Sortie pour mémo.

9] ASSAUT FRONTAL

Dans ce scénario, vous devez survivre en vous défendant contre des vagues d'adversaires qui déferlent du nord. Vous devez également protéger une antenne radar sur laquelle l'ennemi concentre ses attaques.

TYPE DE SCÉNARIO : Défense

(ÉTAPE 1) PIOCHER ET DISPOSER LE PLAN

(ÉTAPE 2) TROUVER ET PLACER LES CARTES ET PIONS SPÉCIAUX

- Trouvez les cartes INSTALLATION et POINTS DE GÉNÉRATION dans le paquet Spécial et mettez-les à côté du Plan.
- Placez le pion Installation dans l'emplacement Centre. Il est considéré comme un point d'Attention Maximale par les Ennemis. Placez-y un pion Attention Maximale (issu de la réserve de Survie dans la Zone) pour mémo.
- ***Note :*** *Un Déplacement des Ennemis déclenché par une carte Installation n'est pas une Activation des Ennemis. Par conséquent, même les Ennemis dotés d'un effectuent ce Déplacement.*
- Placez les deux points de Génération sur deux cases au choix le long du bord supérieur du Plan. Notez que dans ce scénario, les pions Points de Génération n'occupent PAS leurs emplacements habituels !

(ÉTAPE 3) TROUVER ET PLACER 4 CARTES MISE EN PLACE (AVEC LEURS PIONS)

- Après avoir pioché les 3 premières cartes du paquet Mise en Place, si aucune d'entre elles n'est dotée du trait Requête, regardez les cartes du paquet jusqu'à tomber sur une carte Requête sans trait commun avec une des cartes Mise en place piochées précédemment, que vous piochez en tant que quatrième carte.

(ÉTAPE 4) PIOCHER ET PLACER LES ANOMALIES

(ÉTAPE 5) PIOCHER ET PLACER LES PIONS INCONNU ET LES ENNEMIS

- Commencez par retirer 3 pions de la réserve .
- Placez trois piles de 7 au hasard dans trois cases au choix le long du bord supérieur du Plan. Notez que dans ce scénario, les n'occupent PAS leurs emplacements habituels !
- Piochez 1 carte Ennemi Humain et 1 carte Ennemi Humain . Ensuite, en fonction du , placez les pions Équipe Ennemie appropriés sur les cartes correspondantes, puis placez le nombre requis de silhouettes d'Ennemi dans des cases au choix le long du bord supérieur du Plan :
  - Stalker solitaire : 1 Ennemi , 4 Ennemis
  - 2 Stalkers : 1 Ennemi , 5 Ennemis
  - 3 Stalkers : 2 Ennemis , 6 Ennemis +
  - 4 Stalkers : 3 Ennemis , 7 Ennemis +
- Toutes les silhouettes d'Ennemi sont initialement orientées vers le centre du Plan. Notez que dans ce scénario, les silhouettes d'Ennemi n'occupent PAS leurs emplacements habituels !

(ÉTAPE 6) PLACER LES PIONS BUTIN

- Placez 2 au hasard dans chaque emplacement .

(ÉTAPE 7) PRÉPARER LE PAQUET ÉVÉNEMENT

- Piochez 8 cartes au hasard dans le paquet Événement de Survie dans la Zone, puis empilez-les à côté du Plan. Il s'agit de votre paquet Événement pour la partie.

(ÉTAPE 8) CHOISIR LES STALKERS ET L'ÉQUIPEMENT

- Lors de ce scénario, l'équipe dispose de 12.000 pour acheter de l'Équipement.

(ÉTAPE 9) PLACER LES STALKERS SUR LE PLAN

- Placez les Stalkers dans des cases au choix à Portée 1 ou moins de l'emplacement Centre. Notez que dans ce scénario, les Stalkers ne sont PAS placés dans leurs emplacements de départ.

OBJECTIF PRINCIPAL DU SCÉNARIO :

- **Vous perdez immédiatement** dès que l'Installation est détruite.
- **Vous gagnez immédiatement** dès que le Plan ne contient plus aucune silhouette d'Ennemi ni aucun , et que l'Installation n'a pas été détruite.
- **Vous gagnez** si vous survivez jusqu'à la fin du dernier Round et que l'Installation n'a pas été détruite.

RÈGLES SPÉCIALES :

- Dans ce scénario, lors de l'étape Déclencheur de Fatalité, résolvez TOUJOURS 1 de chaque pile de (et non pas uniquement lorsque le résultat est). Placez 1 non utilisé sur la carte Référence ORDRE DU ROUND EN MODE SURVIE DANS LA ZONE.

10] ENCERCLEMENT

Dans ce scénario, vous devez survivre en étant encerclé par des mutants déchaînés. Heureusement, vous disposez d'un armement conséquent dès le départ. Vous devez également défendre un centre de recherche que les mutants veulent détruire à tout prix.

TYPE DE SCÉNARIO : Défense

(ÉTAPE 1) PIOCHER ET DISPOSER LE PLAN

(ÉTAPE 2) TROUVER ET PLACER LES CARTES ET PIONS SPÉCIAUX

- Trouvez les cartes INSTALLATION et POINTS DE GÉNÉRATION dans le paquet Spécial et mettez-les à côté du Plan.
- Placez le pion Installation dans n'importe quelle case du moment qu'il n'est pas complètement coupé du reste du Plan. Il est considéré comme un point d'Attention Maximale par les Ennemis. Placez-y un pion Attention Maximale (issu de la réserve de Survie dans la Zone) pour mémo.
- ***Note :*** *Un Déplacement des Ennemis déclenché par une carte Installation n'est pas une Activation des Ennemis. Par conséquent, même les Ennemis dotés d'un effectuent ce Déplacement.*
- Placez les deux pions Points de Génération dans leurs emplacements.

(ÉTAPE 3) TROUVER ET PLACER 4 CARTES MISE EN PLACE (AVEC LEURS PIONS)

(ÉTAPE 4) PIOCHER ET PLACER LES ANOMALIES

(ÉTAPE 5) PIOCHER ET PLACER LES PIONS INCONNU ET LES ENNEMIS

- Commencez par retirer 3 pions de la réserve .
- Placez trois piles de 7 au hasard dans les emplacements .
- Piochez 1 carte Ennemi Mutant , 1 carte Ennemi Mutant et 1 carte Ennemi Mutant . Ensuite, en fonction du , placez les pions Équipe Ennemie appropriés sur les cartes correspondantes, puis placez le nombre requis de silhouettes d'Ennemi, en commençant par les emplacements Dispersés :
  - Stalker solitaire : 1 Ennemi , 1 Ennemi , 3 Ennemis
  - 2 Stalkers : 1 Ennemi , 1 Ennemi , 4 Ennemis
  - 3 Stalkers : 1 Ennemi , 2 Ennemis , 4 Ennemis
  - 4 Stalkers : 1 Ennemi , 2 Ennemis , 5 Ennemis +
- La silhouette d'Ennemi commence dans l'emplacement Boss Ennemi.

(ÉTAPE 6) PLACER LES PIONS BUTIN

- Placez 2 au hasard dans chaque emplacement .

(ÉTAPE 7) PRÉPARER LE PAQUET ÉVÉNEMENT

- Piochez 9 cartes au hasard dans le paquet Événement de Survie dans la Zone, puis empilez-les à côté du Plan. Il s'agit de votre paquet Événement pour la partie.

(ÉTAPE 8) CHOISIR LES STALKERS ET L'ÉQUIPEMENT

- Lors de ce scénario, l'équipe dispose de 25.000 pour acheter de l'Équipement.

(ÉTAPE 9) PLACER LES STALKERS SUR LE PLAN

- Placez les Stalkers dans des cases au choix à Portée 1 de la case contenant le pion Installation. Notez que dans ce scénario, les Stalkers ne sont PAS placés dans leurs emplacements de départ.

OBJECTIF PRINCIPAL DU SCÉNARIO :

- **Vous perdez immédiatement** dès que l'Installation est détruite.
- **Vous gagnez immédiatement** dès que le Plan ne contient plus aucune silhouette d'Ennemi ni aucun , et que l'Installation n'a pas été détruite.
- **Vous gagnez** si vous survivez jusqu'à la fin du dernier Round et que l'Installation n'a pas été détruite.

RÈGLES SPÉCIALES :

- Dans ce scénario, lors de l'étape Déclencheur de Fatalité, résolvez TOUJOURS 1 de chaque pile de (et non pas uniquement lorsque le résultat est). Placez 1 non utilisé sur la carte Référence ORDRE DU ROUND EN MODE SURVIE DANS LA ZONE.

SURVIE DANS LA ZONE
LIVRE DES SCRIPTS

001 *L'air tourbillonne. Le vortex ténébreux frappe sa cible, l'envoyant voler comme une poupée de chiffons.*

Déplacez l'Ennemi ciblé le long de la LdV de votre tir jusqu'à ce qu'il rencontre un mur, un terrain infranchissable, ou le bord du Plan. L'Ennemi ciblé reçoit un et un .

Défaussez cet Objet.

002 *L'air se met à briller étrangement et les parois des tuyaux deviennent translucides. Vous voyez plus précisément tout ce qui vous entoure. Vous distinguez de plus en plus de détails, jusqu'alors cachés.*

Vous pouvez retourner face visible un maximum de 5 et sur le Plan (sans les résoudre).

Placez ensuite votre Stalker dans l'emplacement Point de Départ et recevez un .

003 *Il y a un dépôt de munitions dans la cave.*

Chaque Stalker à l'intérieur du Bunker peut recevoir un maximum de 2 Chargeurs de son choix.

004 *Des rats mutants !*

Subissez 6 (lancer de Défense autorisé).

005 *Quelque chose grogne, tapi dans le noir. C'est carrément flippant, et vous sentez vos cheveux se dresser sur la nuque.*

Choisissez une option :

- ◊ **Tirer dans cette direction** – Défaussez 1, 2 ou 3 de votre Arme équipée et placez votre dans votre case, puis voir script **284**.
- ◊ **Lancer quelque chose dans cette direction** – Défaussez 1 Objet, puis voir script **133**.
- ◊ **Tenter de s'enfuir** – Commencez par déterminer le degré d'effort que vous y consacrez : perdez 1, 2 ou 3 PV. Ensuite, voir script **089**.
- ◊ **Simplement attendre** – Voir script **320**.

006 *Votre compteur Geiger s'affole brusquement en émettant des bips répétés pour vous avertir du fort taux de radiations de cette salle inondée. Tous vos sens vous intiment à la prudence, le calme apparent de l'eau dissimulant une menace invisible.*

Placez un pion Radiations Environnementales dans chaque case de la Salle Inondée (si disponible).

Tout Stalker se trouvant dans la Salle Inondé augmente immédiatement son Irradiation de 6.

Trouvez la carte Cadavre dans le paquet Mise en Place (si disponible) et mettez-la à côté du Plan.

Placez ensuite le pion Cadavre dans une case au choix de la salle Inondée.

009 *Sur l'étagère, vous découvrez une armure toute neuve.*

Recevez 1 Armure de Rang III.

012 *C'est plus vaste que vous ne le pensiez ! Les couloirs de béton exigus sont un vrai labyrinthe et vous errez à tâtons dans le noir. Vous finissez par trouver une sortie... et autre chose !*

Recevez 1 Objet. Placez ensuite votre Stalker dans une case intérieure au choix à Portée 4+ du pion Entrée Sombre.

014 *M. Rat a des yeux et des oreilles partout. Parfois, il est même prêt à partager quelques ragots.*

Vous pouvez regarder le recto de la première carte du paquet Événement. Remettez-la ensuite en place.

017 *Une détonation résonne au moment où une balle de sniper frappe sa cible. Un ennemi s'effondre instantanément, réduit au silence avant que le moindre cri ne puisse s'échapper de ses lèvres.*

Le Stalker de Tête choisit 1 Ennemi ou dans une case extérieure au choix. Cet Ennemi meurt.

020 *Pris dans l'instant, vous êtes frappé d'une soudaine hallucination. Vous êtes convaincu d'être devenu quelqu'un d'autre. Cette illusion vous déstabilise, rompant momentanément votre emprise sur la réalité.*

Remplacez votre carte Stalker par une nouvelle piochée dans les cartes Stalker non utilisées. Vos cartes Équipement, statuts, etc. restent en place. Vous pouvez changer de figurine de Stalker si le cœur vous en dit.

Si certaines de vos ressources (les Munitions de votre Arme, vos PV...) dépassent les maximums du nouveau Stalker, défaussez tout excédent.

023 *Lorsque quelqu'un appelle à l'aide, c'est souvent urgent. Vous avez raté le coche, et vous n'avez plus qu'à espérer que le karma ne vous rattrape pas.*

Défaussez la carte Un Appel à l'Aide.

025 *Le boulot est fait. C'était facile.*

Défaussez la silhouette de l'ennemi marqué par le pion Cible.

Placez ensuite la silhouette de Mme Vautour dans une case au choix à Portée 1 ou moins de l'Ennemi abattu, hors de la LdV d'un Ennemi. Si ce n'est pas possible, retirez Mme Vautour du jeu.

028 *Le moteur se met à tousser et le véhicule démarre enfin !*

Placez votre dans votre case.

Déplacez le pion Véhicule vers l'avant jusqu'à ce qu'il atteigne un mur, un terrain infranchissable ou le bord du Plan. Il stoppe son Déplacement quand il entre en contact avec l'obstacle.

Si en chemin elle traverse des cases occupées par des Entités :

Stalkers : Écartez-vous en vous déplaçant du moins de cases possible, puis :

- Recevez un et un .

OU

- Subissez 12 (lancer de Défense autorisé).

Ennemis : Écartez-vous en vous déplaçant du moins de cases possible, puis recevez un et subissez 1 Blessure Grave.

030 *L'intensité du gazouillis diminue et l'étourdisseur devient étrangement silencieux.*

Retirez un de tous les Stalkers et Ennemis à Portée 4 ou moins de l'Étourdisseur.

Placez ensuite un sur la carte Étourdisseur. L'appareil est enrayé, et vous allez devoir le réparer avant de pouvoir l'utiliser de nouveau.

032 *La rage qui se lit sur les traits de l'Izlom le rend presque humain. Malgré ses membres déformés, la silhouette voûtée se meut avec une incroyable rapidité et vous saisit à la gorge dans une poigne de fer.*

Si plusieurs Stalkers remplissent la condition de ce script, choisissez-en un.

Placez votre Stalker dans la case de l'Izlom.

Vous pouvez tenter d'échapper à son étreinte : Lancez . Vous pouvez ajouter jusqu'à 2 à votre lancer en perdant 2 PV par gagné. Si vous obtenez au moins 3 ★, vous parvenez à vous libérer. Sinon, perdez 8 PV, défaussez un et recevez un .

034 *Des papiers sans grande valeur et...*

Gagnez 10.000 ₹. Défaussez la carte et le pion Coffre-fort.

036 *Il s'agissait d'un Stalker. Un des nôtres...*

Recevez 1 Butin Unique, 2 Artefacts et 1 Armure. Défaussez la carte et le pion Cadavre.

038 *Est-ce vraiment une bonne idée ? Cette épave est tellement irradiée qu'elle en brille presque !*

Lancez le :

- – Recevez 1 Objet (s'il s'agit de la première Action de Fouille dans l'Épave Radioactive de la partie, recevez 1 Butin Unique à la place).
- – Placez 1 sur votre Arme équipée (sans dépasser sa capacité en Munitions).
- , – Recevez 1 .

040 *Ce redoutable adversaire pousse un hurlement de défi et vous fonce dessus, prenant de l'élan à chacune de ses puissantes enjambées.*

L'Ennemi se déplace jusqu'à en direction du Stalker le plus proche.

Ce Déplacement ne peut pas être interrompu sauf si un Stalker se trouve à Portée 1 ou moins du . Si c'est le cas, le se tourne vers ce Stalker et avance jusqu'à (ce Déplacement ne peut pas être interrompu). Ce Stalker est déplacé en même temps que le afin que les deux terminent dans la même case. Lors de ce Déplacement, ne lancez le dé d'Activation des Anomalies qu'une seule fois par Anomalie (le Stalker est traîné par l'Ennemi), mais appliquez les effets à la fois au Stalker et à l'Ennemi.

Une fois ce Déplacement terminé, le Stalker augmente son Irradiation de la plus haute valeur des cases traversées.

Le Stalker perd ensuite tous ses PV restants (si cela fait chuter ses PV à 0, il subit une Lésion Critique).

042 *Un coffre ouvert avec soin révèle tout un assortiment de trésors.*

Défaussez un nombre de au choix. Défaussez ensuite le pion Coffre et lancez le :

- – Voir script **121**.
- – Voir script **099**.
- – Subissez 10 (lancer de Défense autorisé). Lors du lancer de Défense, gagnez un nombre de supplémentaire égal au nombre de défaussés avant le lancer du . Recevez 1 Artefact, 1 Arme, 1 Objet et gagnez 2000 ₹.
- – Subissez 10 (lancer de Défense autorisé). Lors du lancer de Défense, gagnez un nombre de supplémentaire égal au nombre de défaussés avant le lancer du . Recevez 1 Artefact, 2 Objets et gagnez 1000 ₹.

044 *Ouf, vous vous en êtes sorti ! Vos adversaires sont loin derrière. Vous êtes enfin en sécurité.*

Vérifiez à présent si vous avez rempli les conditions de victoire de ce scénario. Si c'est le cas, la partie s'achève sur une victoire. Dans le cas contraire, vous perdez.

047 *La poisse ! Goga avait rendez-vous avec son destin, et ne parvient pas à esquiver l'attaque-surprise.*

Retirez la silhouette de Goga du jeu.

050 *L'air autour de vous se met à trembler et à briller. Un étrange objet scintillant flotte au niveau de votre tête, oscillant légèrement.*

Choisissez une option :

- ◊ **Le prendre** – Voir script **141**.
- ◊ **Le laisser** – Voir script **176**.

052 *Vous fouillez l'atelier à la recherche d'un truc utile.*

Lancez le :

- – Voir script **224**.
- – Recevez 1 Accessoire. Ajoutez un sur la carte Atelier. Vous ne pouvez plus effectuer d'Action Fouiller ici.
- – Recevez 1 Objet.
- – Recevez 2 .

054 *La boîte s'ouvre avec un bruit métallique étouffé.*

Défaussez ce Coffre et le , puis lancez le :

- – Voir script **244**.
- – Voir script **077**.
- – Voir script **252**.
- – Voir script **234**.

056 *Attends... Qu'est-ce que c'est ?*

Défaussez le pion et la carte Cadavre, puis lancez le :

- – Voir script **162**.
- – Voir script **186**.
- – Voir script **127**.
- – Voir script **266**.

058 *Vous plongez dans les eaux noires et nauséabondes...*

Lancez le :

- – Vous avez trouvé quelque chose d'unique ! Placez un sur cette carte, puis voir script **207**.
- – Vous avez trouvé quelque chose d'intéressant ! Placez un sur cette carte, puis voir script **080.**
- , – Vous ne trouvez rien. Pour le moment.

Lors de cette Action, vous pouvez perdre 3 PV (autant de fois que vous le souhaitez) pour relancer le .

060 *Il y a déjà un bon moment que vous errez dans ces couloirs obscurs. Soudain, vous entendez un crissement de verre piétiné derrière vous, mais il est déjà trop tard. Vous recevez un coup violent sur la nuque et vous sombrez dans des ténèbres plus profondes encore... Lorsque vous reprenez connaissance, vous entendez des bruits de pas qui s'éloignent.*

Défaussez tout votre Équipement à l'exception de votre Arme et Armure équipées (les accessoires installés sont aussi défaussés).

Recevez ensuite un .

062 *Merci, vous êtes vraiment super ! Les stalkers doivent s'aider les uns les autres. On se voit plus tard ! Et ils partent, sans rien vous laisser.*

Défaussez la carte Un Appel à l'Aide.

064 *Vous vous relevez, encore tout endolori. Il s'est passé quoi, au juste ?*

Placez le dans votre case.

Recevez 1 Artefact.

Récupérez 6 PV et recevez un .

066 *Une violente détonation retentit ! Une des mines vient d'exploser, sans que vous ne sachiez pourquoi.*

Si le Plan contient plusieurs pions Mine de Goga, choisissez-en un.

Pour chaque Entité et autres éléments de jeu dans la case du pion Mine, résolvez :

Stalkers : Subissez 10 (lancer de Défense autorisé).

Ennemis : Blessure Grave.

Autres éléments : Appliquez les effets d'une Attaque Dispersion.

Placez 1 pion Trou dans un mur au choix de cette case (s'il y en a). Les pions Trou comptent comme des portes.

Après avoir résolu l'explosion de la Mine, défaussez le pion Mine.

067 *Une violente explosion fait trembler tout le secteur.*

Placez votre dans la case du pion Charge de Plastic.

Pour chaque Entité dans cette case, résolvez :

Stalkers : Subissez 12 (lancer de Défense autorisé).

Ennemis : Blessure Grave.

Pour chaque Entité à Portée 1, résolvez :

Stalkers : Subissez 8 (lancer de Défense autorisé).

Ennemis : Blessure Légère.

Si un bord de la case du pion Charge de Plastic contient un mur, placez-y 1 pion Trou. Les pions Trou comptent comme des portes.

Défaussez le pion et la carte Charge de Plastic.

À présent, résolvez normalement la première carte Événement.

069 *Ce dédale crasseux de tuyaux et de câbles semble sans fin. Vous finissez par rejoindre la surface... mais êtes-vous bien là où vous vouliez être ?*

Placez votre Stalker dans la case dotée d'un pion Regard la plus proche d'une silhouette d'Anomalie.

071 *L'hélicoptère est frappé de plein fouet. En un éclair, il est englouti par les flammes et chute dans une traînée enflammée qui illumine le ciel. Lorsqu'il s'écrase, l'impact projette une vague de feu et de débris dans les environs immédiats.*

Lancez le :

- – Placez un pion Décombres sur n'importe quel bord de case extérieure contenant au moins 1 Stalker.
- , , – Placez un pion Décombres sur n'importe quel bord de case extérieure.

Trouvez la carte Décombres (dans le paquet Spécial) et mettez-la à côté du Plan.

Dans la case où vous avez placé le pion Décombres :

- Placez un pion Feu. Trouvez la carte Feu (dans le paquet Spécial) et mettez-la à côté du Plan.
- Placez le pion Butin Unique (si disponible) et 6.
- Pour chaque Entité dans cette case, résolvez :

Stalkers : Subissez 16 (lancer de Défense autorisé).

Ennemis : Blessure Grave.

074 *Alors que vous progressez avec prudence dans l'immensité désolée de la Zone, un mouvement inattendu vous fait sursauter. Votre pouls s'accélère lorsqu'une harde de porcs mutants, également connus sous les noms de croque-morts, passe à toute allure devant vous. Même si ces créatures sont généralement inoffensives, leur brusque apparition vous a fait froid dans le dos, vous rappelant que dans la Zone, il ne faut jamais relâcher sa vigilance.*

Si plusieurs Stalkers remplissent la condition de ce script, choisissez-en un.

Placez votre dans votre case et activez l'Ennemi le plus proche. Cela signifie que vous allez piocher une carte Activation Attention Maximale, et en résoudre les étapes uniquement pour l'Ennemi le plus proche.

076 *Il y a autre chose, ici...*

Vous pouvez perdre 3 PV pour recevoir 3 Artefacts.

077 *Pas mal... cette armure a l'air encore tout à fait utilisable.*

Recevez 1 Armure de Rang II, 1 Butin Unique, et 1 Accessoire de Rang I.

079 *Le silo explose, projetant des débris enflammés à la ronde.*

Placez votre dans la case du pion Silo.

Pour chaque Entité et autres éléments de jeu à Portée 1 ou moins du Silo, résolvez :

Stalkers : Subissez 8 (lancer de Défense autorisé).

Ennemis : Blessure Grave.

Autres éléments : Appliquez les effets d'une Attaque Dispersion.

Pour chaque Entité à Portée 2 du Silo, résolvez :

Stalkers : Subissez 4 (lancer de Défense autorisé).

Ennemis : Blessure Légère.

Après avoir résolu l'explosion du Silo, défaussez le pion et la carte Silo.

080 *Un Artefact plane au-dessus de l'eau. D'un mouvement leste, vous vous en emparez.*

Recevez 1 Artefact.

Si vous possédez un Accessoire Détecteur, voir script **236**.

Sinon, il ne se passe rien de plus (revenez à la partie sur le Plan).

082 *Vous découvrez un gadget hi-tech, coincé entre un AK rouillé et un fusil à pompe à demi démonté.*

Recevez le Butin Unique Prototype 13-0623 (si disponible).

Lorsque l'Armurerie ne contient plus de , elle est vide. Défaussez cette carte.

084 *Face au silence de la salle vide, tout se met à tanguer, comme un rappel viscéral de votre propre isolement. Seul au cœur de ce calme désespérant, vous vous retrouvez face à l'une des plus dures réalités de la Zone : la solitude.*

Si plusieurs Stalkers remplissent la condition de ce script, choisissez-en un.

Si vous jouez en solitaire, voir script **139**.

Si le Plan contient plusieurs Stalkers : le fait de vous retrouver seul au cœur des vestiges de la civilisation vous affecte. Vous vous planquez au fond d'un trou et appelez vos coéquipiers à l'aide. Il n'y a pas de honte à avoir : même le plus aguerri des Stalker finit un jour par craquer. Recevez un et placez votre dans votre case.

086 *Au cœur de l'obscurité, vous perdez pied et tombez. Votre tête heurte le sol et vous perdez connaissance. Lorsque vous reprenez vos esprits, vous constatez qu'à la faveur de la pénombre, quelqu'un – probablement une racaille de bas étage – vous a détroussé.*

Mélangez toutes les cartes Équipement de votre Sac à Dos, puis défaussez-en 2 au hasard.

088 *On dirait que notre précieux leurre a des ennuis !*

Chaque Ennemi dénué de se déplace de 3 cases en direction de l'Appareil Précieux. Ce Déplacement ne peut pas être interrompu.

Ensuite, si un Ennemi se trouve dans la case de l'Appareil Précieux, un court-circuit se produit : défaussez le pion et la carte Appareil Précieux, puis défaussez 1 Ennemi au choix dans cette case.

089 Lancez le :

Si vous obtenez au moins autant de que le nombre de PV sacrifiés pour vous échapper, vous échouez – voir script **320**.

Sinon – voir script **242**.

091 *Par chance, Fourgue n'est pas loin. Il a toujours quelque chose à vendre. Hélas, je crois que j'ai perdu un truc... où ai-je pu le mettre ?*

Chaque Stalker à Portée 2 ou moins de Fourgue doit défausser un Objet de son choix.

094 *Votre condition se détériore, les symptômes s'aggravent, vous laissant aux prises avec une douleur et une gêne accrues.*

Défaussez un et perdez 3 PV.

Si un autre Stalker se trouve à Portée 1 ou moins, voir script **165**.

095 *Aïe ! Depuis le début, vous ne le sentiez pas... vous retirez votre main ensanglantée du trou.*

Perdez 4 PV.

097 *La petite cave a visiblement servi d'habitat à un groupe de mutants pendant quelque temps. Il n'y a pas grand-chose, ici.*

Recevez 1 Butin Unique et 3 Accessoires.

Si vous possédez un Accessoire Détecteur, voir script **183**.

Sinon, il ne se passe rien de plus (revenez à la partie sur le Plan).

099 *Lorsque vous parvenez enfin à ouvrir enfin le coffre, vous constatez que vous n'avez pas œuvré en vain.*

Recevez 1 Butin Unique, 3 Artefacts, 1 Armure de Rang III, 3 Objets et gagnez 3.000 .

101 *J'ai cette armure en réserve. On pourrait peut-être faire un échange ?*

Vous pouvez défausser votre Armure équipée pour recevoir, au hasard, une Armure d'un Rang égal ou supérieur. Défaussez ensuite la carte Un Appel à l'Aide.

103 *L'espace d'un instant, vous distinguez la silhouette singulière d'un poltergeist. La boule de foudre réapparaît soudain et les objets qui ne sont pas fixés sont comme attirés vers vous.*

Si plusieurs Stalkers remplissent la condition de ce script, choisissez-en un.

Déplacez tous les de 2 cases en direction de votre case. Subissez 2 +2 pour chaque à Portée 2 ou moins de votre Stalker (lancer de Défense autorisé).

Le Poltergeist tente ensuite de se cacher : placez-le dans une case au choix à Portée 4+ de votre Stalker.

104 *Vous vous en tirez bien. L'inquiétant grognement s'estompe peu à peu...*

Il ne se passe rien de plus (revenez à la partie sur le Plan).

106 *La machine projette une puissante décharge au loin. Elle semble avoir frappé quelque chose.*

Défaussez 1 silhouette d'Anomalie au choix et placez votre Stalker dans la case qu'elle occupait.

Si le Plan ne contenait pas de silhouettes d'Anomalie, défaussez le pion et la carte Appareil Étrange (et votre Stalker reste dans sa case).

109 *La machine tourne lentement, accompagnée par d'épais nuages de fumée et le grincement aigu du moteur.*

Placez votre dans votre case.

Vous pouvez orienter le pion Véhicule dans la direction de votre choix (de façon à laisser l'Excavatrice en place en orientant uniquement le godet).

Le pion Véhicule ne peut pas chevaucher un mur lors de cette orientation. Si le Véhicule rencontre un mur, arrêtez la rotation du pion.

Toute Entité dans la trajectoire du Véhicule est déplacée de 1 case hors d'atteinte du pion Véhicule (elle se met simplement à l'abri).

111 *Il n'y a rien d'intéressant ici. Juste des rats mutants !*

Vous pouvez subir 8 (lancer de Défense autorisé) pour placer un sur cette carte (s'il ne s'y trouve pas déjà).

113 *Vous pressez la gâchette de l'étrange appareil. Il y a comme un léger bourdonnement, puis...*

Lancez le :

- – Voir script **143**.
- – Voir script **279**.
- – Voir script **001**.
- – Voir script **305**.

115 *Une rivière de feu s'écoule du silo éventré.*

Placez 1 pion Feu dans la case du Silo et dans chaque case adjacente. Trouvez la carte Feu (du paquet Spécial) et mettez-la à côté du Plan (si elle ne s'y trouve pas déjà).

Défaussez la carte Silo.

116 *Une voix issue du fragment à demi enfoui s'insinue directement dans votre cerveau : « Ton chemin touche à sa fin. Viens à moi. » Le chant sinistre qui émane du passage palpitant envoûte tous ceux à proximité. Forcé par une volonté extérieure, vous vous sentez inexorablement attiré, comme si une force invisible vous aspirait vers la source du chant. Toutefois, quelque chose a changé...*

Chaque Ennemi disposant d'une LdV vers le Fragment du Monolithe reçoit un et un .

Chaque Stalker disposant d'une LdV vers le Fragment du Monolithe peut recevoir un et un pour récupérer de 6 PV.

118 *Vire-toi de mon soleil !*

Un Ennemi au choix à Portée 2 ou moins de Timur subit une Blessure Grave.

Placez ensuite Timur dans une case au choix à Portée 2+ des Ennemis et des Stalkers. Si ce n'est pas possible, retirez Timur du jeu.

121 *Ouah ! Ça, c'est une belle trouvaille !*

Recevez 1 Butin Unique, 3 Artefacts, 1 Arme de Rang III, 3 Chargeurs correspondant à cette Arme, 1 Accessoire (compatible avec l'Arme piochée, et de n'importe quel Rang), et gagnez 2000 ₸.

123 *Les sons évoquent des mots gémis dans une intense douleur. Un frisson vous parcourt l'échine.*

Placez un dans la case du pion Étourdisseur.

Placez 1 dans toutes les cases adjacentes.

Ensuite, chaque Stalker dans la case du pion Étourdisseur reçoit un .

125 *Il était inutile d'appuyer sur ce bouton... C'est quoi cette foutue machine ?*

Défaussez du Plan un pion au choix issu d'une carte Mise en Place (un pion Salle, Véhicule, Regard, etc.).

Placez ensuite votre Stalker dans une case au choix sur le Plan.

Si vous avez défaussé un pion Salle, placez toutes les Entités qui occupaient cette salle dans une case adjacente (ou les cases les plus proches, si vous ne pouvez pas toutes les placer).

127 *D'après sa tenue, il s'agissait d'une sorte de scientifique.*

Piochez 5 Objets et recevez tous les Objets **Médicaux** parmi eux. Remélangez les autres dans le paquet.

Recevez le meilleur pion Conteneur d'Artefact disponible (peu importe votre Armure).

Recevez ensuite la carte Prototype 13-0623 du paquet Butin Unique (si elle est disponible).

129 *Attention ! Lance-roquettes !*

Pour chaque Entité dans la case du pion Mire, résolvez :

Stalkers : Subissez 10 (lancer de Défense autorisé) et recevez un .

Ennemis : -1 .

Pour chaque Entité à Portée 1 ou moins de la case du pion Mire, résolvez :

Stalkers : Subissez 8 (lancer de Défense autorisé) et recevez un .

Ennemis : Blessure Grave.

Défaussez ensuite la Mire, le , et la carte Cible Verrouillée.

131 *Un bon gros flingue – exactement ce qu'il me fallait !*

Attaquez avec l'Arme ci-dessous en ajoutant les dés de Tir de votre Stalker comme si vous attaquiez avec votre propre Arme :

MITRAILLEUSE LOURDE
Portée Effective : –
Portée Max. : 6
Munitions : 6
Rafale : X | 6 |

Le nombre de cibles touchées est égal à la quantité de Munitions défaussées. Pour chaque Munition défaussée, appliquez le résultat à une cible au choix à Portée et en LdV.

132 *La poisse ! Antin avait rendez-vous avec son destin, et ne parvient pas à esquiver l'attaque-surprise.*

Retirez la silhouette et la carte d'Antin du jeu.

133 *Vous vous en tirez bien. L'inquiétant grognement s'estompe peu à peu...*

Il ne se passe rien de plus (revenez à la partie sur le Plan).

134 *Votre adversaire vous saute dessus et vous plaque au sol.*

Cet Ennemi effectue une Attaque sur un Stalker à Portée 3 et en LdV. Après l'Attaque, le Stalker ciblé reçoit un .

137 *Lorsque vous entrez dans la cellule, la femme assise sur le banc se lève et vous explique qu'elle est une mercenaire, et que si vous la faites sortir de prison, elle vous aidera au cours de ce raid.*

Si le pion Personnage Étranger est disponible, placez-le dans votre case, puis trouvez la carte Mme Vautour dans le paquet Personnage et mettez-la à côté du Plan.

Tant que Mme Vautour est en jeu, aucun autre Personnage Étranger ne peut arriver sur le Plan.

139 *En explorant la Zone en solitaire, vous vous êtes habitué à faire face à l'adversité. Vous inspirez profondément pour vous armer de courage.*

Recevez un et placez 1 sur chacun de vos pions Tour. Quand vous effectuez une , défaussez 1 au lieu de décaler votre pion Tour d'un cran vers le bas.

140 *Pauvre gars... une autre victime de la Zone.*

Recevez 2 Objets et 1 Arme (sans Munitions).

Défaussez le pion et la carte Cadavre.

141 Recevez 1 Artefact.

Placez ensuite votre Stalker dans l'emplacement Point de Départ et recevez un .

143 *L'appareil crache une boule argentée et brillante, assez anodine. Elle écrit un arc de cercle avant de retomber aux pieds de vos adversaires surpris. Pendant un instant, il ne se passe rien. Puis, soudain, l'enfer se déchaîne.*

Pour chaque Entité dans cette case, résolvez :

Stalkers : Subissez 20 (lancer de Défense autorisé).

Ennemis : Cet Ennemi meurt.

Pour chaque Entité à Portée 1, résolvez :

Stalkers : Subissez 10 (lancer de Défense autorisé).

Ennemis : -1 .

Défaussez cet Objet.

145 *Vous fouinez sur les étagères et dans les cartons d'un entrepôt poussiéreux. Il semble que vous ayez déniché un truc sympa...*

Lancez le :

- – Voir script **222**.
- – Voir script **152**.
- – Voir script **330**.
- – Voir script **009**.

147 *Vous êtes dans une vaste grotte obscure. Vous distinguez d'innombrables trous et fissures dans les murs et le sol. Vous remarquez des déchets et de la ferraille dans les tas de décombres.*

Lancez le :

- – Voir script **275**.
- – Voir script **004**.
- – Voir script **111**.
- – Voir script **398**.

149 *Ça commençait à chauffer un peu trop, même pour M. Rat. Il a préféré s'éclipser jusqu'à ce que la situation se calme.*

Placez 2 dans la case de M. Rat.

Retirez ensuite la silhouette et la carte de M. Rat du jeu.

152 *Vous tombez sur la planque d'un stalker, oubliée par son propriétaire.*

Recevez 1 Artefact et 3 .

Si le paquet Événement contient moins de 3 cartes, voir script **212**.

Sinon, il ne se passe rien de plus (revenez à la partie sur le Plan).

155 *A nu, cheeki breeki i v damke !*

Choisissez le Stalker qui possède le plus de PV. Placez le pion Mire dans sa case.

Après sa première , ce Stalker va être pourchassé par un nombre inconnu d'Ennemis, et vous irez au script **256** pour en connaître les effets. Placez un sur le pion Tour de ce Stalker pour mémo.

157 *Venir ici était une erreur ! Vous sentez brusquement des crocs acérés qui s'enfoncent dans votre chair et, l'instant d'après, vous volez dans les airs pour aller percuter le mur.*

Subissez 12 (lancer de Défense autorisé).

Placez ensuite votre Stalker dans l'une des deux cases situées juste après les sorties du pion Conduit.

159 Si c'est la première fois de la partie que vous résolvez l'Action permettant de réparer l'Arme montée sur l'Épave Blindée, vous n'arrivez pas à la réparer, mais vous recevez 1 Arme (pleinement chargée) et 3 Chargeurs pour celle-ci.

Sinon, il ne se passe rien (revenez à la partie sur le Plan).

160 *L'essieu rouillé grince sous la pression. Si vous forcez un peu plus, il devrait céder.*

Chaque Stalker dans cette case lance 1 .

Chacun d'entre eux peut également dépenser 3 PV pour lancer 1 supplémentaire.

Pour chaque obtenu vous pouvez :

- Déplacer le pion Véhicule jusqu'à 1 case.
- Tourner le pion Véhicule de 90°.

Le pion Véhicule ne peut pas chevaucher un mur lors de son déplacement ou orientation. Si le Véhicule rencontre un mur, arrêtez la rotation du pion.

Toute Entité dans la trajectoire du Véhicule est déplacée de 1 case hors d'atteinte du pion Véhicule (elle se met simplement à l'abri).

162 *Soudain, le cadavre s'anime et une main décharnée se tend vers vous.*

Subissez 4 (lancer de Défense autorisé).

Trouvez la carte Ennemi Zombi (si disponible) et mettez-la à côté du Plan (ne lui ajoutez pas de pion Équipe Ennemie).

Placez 1 silhouette d'Ennemi Zombi dans cette case. Si la réserve ne contient plus de silhouette de Zombi, prenez celle qui est la plus éloignée des Stalkers.

164 *Lentement, mais sûrement, le zombi réduit la distance qui vous sépare. Soudain, une lueur brille dans son regard chargé de mucus. Il s'arrête et, maladroitement, tente de vous serrer la main. « Contents de te voir, mon pote. Ça fait longteeeemmmmps. » Allez-vous tirer avantage de ce malheureux, ou mettre fin à sa triste existence ?*

Si plusieurs Stalkers remplissent la condition de ce script, choisissez-en un.

1 Zombi dans votre salle reçoit un .

165 *Cette saloperie doit être contagieuse. Mais je me sens déjà mieux.*

Attention ! Lisez ce script en secret, sans le dévoiler aux autres joueurs.

Vous pouvez donner la carte Maladie à un autre Stalker à Portée 1 ou moins (celui-ci doit résoudre la carte). Si vous le faites, récupérez 6 PV.

Vous ne pouvez pas discuter de cette option avec les autres joueurs.

166 *Un piège vous pète à la figure !*

Lancez 5 et appliquez l'effet à toutes les Entités situées dans les cases de l'Armurerie :

Stalkers : Perdez autant de PV que le nombre de obtenu.

Ennemis : Subissez une Attaque qui cible le torse.

Défaussez ensuite la carte Armurerie et placez votre et un dans votre case.

167 *la porte d'acier du coffre-fort s'ouvre…*

Lancez le :

- – Voir script **258**.
- – Voir script **194**.
- – Voir script **378**.
- – Voir script **034**.

169 *La Zone se montre parfois accueillante et il arrive que le chemin que l'on emprunte mène directement à la bonne destination. C'est le cas aujourd'hui. Vous vous orientez infailliblement dans les souterrains pour arriver à la sortie que vous cherchiez.*

Vous pouvez placer votre Stalker dans une case au choix dotée d'un pion Regard.

171 *Vous êtes en train d'explorer lorsqu'une explosion assourdissante secoue violemment le secteur : le dépôt de munitions explose dans un tonnerre de flammes. Le sol sous vos pieds tremble et les environs sont plongés dans un nuage de poussière.*

Retirez tous les pions Attention du Plan. Placez un issu de la réserve de pions SZ dans la case Armurerie ou la case Dépôt de Munitions. Défaussez ce pion à la fin du Round. Défaussez la carte Armurerie/Dépôt de Munitions (ainsi que le pion Cette Salle).

Pour chaque Entité dans les cases de l'Armurerie ou du Dépôt de Munitions, résolvez :

Stalkers : Subissez 10 (lancer de Défense autorisé).

Ennemis : Blessure Grave.

Pour chaque Entité à Portée 1 de ces cases, résolvez :

Stalkers : Subissez 6 (lancer de Défense autorisé).

Ennemis : Blessure Légère.

173 *L'air s'épaissit et se met à onduler. Il se passe un truc bizarre… Vous vous voyez quelque part en bas, comme si vous étiez très loin. Une obscurité totale vous enveloppe soudain et vous perdez connaissance.*

Ajoutez 1 Événement Aléatoire au bas du paquet Événement.

Placez ensuite votre Stalker dans une case au choix sur le Plan et recevez un .

175 *L'étourdisseur émet d'étranges gazouillis stridents. Il y a un truc qui cloche.*

Lancez le :

- – Voir script **262**.
- – Voir script **030**.
- – Voir script **123**.
- – Voir script **350**.

176 Placez votre Stalker dans une case extérieure au choix sur le Plan et recevez un .

178 *La tempête se déchaîne en crescendo. Un éclair déchire le ciel, ciblant visiblement l'un de vous.*

Si le Plan contient un Ennemi et si celui-ci se trouve dans une case extérieure :

La foudre frappe le Boss : L'Ennemi subit une Blessure Grave.

Sinon, si le Stalker de Tête se trouve dans une case extérieure :

La foudre frappe le Stalker de Tête : Il perd 10 PV.

Après quoi la tempête se calme. Défaussez cette carte.

179 *Clic ! Vous entendez la serrure qui cède. Un compartiment secret s'ouvre…*

Recevez 3 Butins Uniques.

181 *Quand vous entrez dans la salle, des nuages de poussière s'élèvent sous vos pas. Qui a été emprisonné ici, et pourquoi ?*

Lancez le :

- – Voir script **390**.
- – Voir script **232**.
- – Voir script **137**.
- – Voir script **295**.

183 *Trouvé ! C'est toujours mieux d'avoir le bon matos sur soi.*

Recevez 3 Artefacts.

184 *L'ennemi arrête de tirer et…*

Si plusieurs Stalkers remplissent la condition de ce script, choisissez-en un.

Lancez le :

- – *Son flingue est probablement enrayé.* Cet Ennemi reçoit un .
- , – Voir script **198**.
- – Voir script **385**.

186 *C'est un piège !*

Subissez 4 (lancer de Défense autorisé).

Placez 1 Ennemi dans cette case. Si la réserve ne contient plus de silhouette d'Ennemi , prenez celle qui est la plus éloignée des Stalkers.

188 *Des trous béants dans le sol. Je déteste ça. Il y a toujours une saloperie tapie là-dedans, prête à te sauter dessus dès que tu tournes le dos.*

Choisissez 1 Stalker ou 1 Ennemi à Portée 1 ou moins de l'Entrée Sombre, puis résolvez :

Stalkers : *Soudain, quelque chose vous attrape la jambe avec force ! Vous ne disposez que d'un instant pour libérer et sauver votre misérable vie !* Défaussez 3 (Munitions) de votre Arme OU subissez 10 (lancer de Défense autorisé). Si vous avez défaussé les Munitions, placez votre dans votre case.

Ennemis : *Une ombre plus noire que la nuit jaillit d'une anfractuosité et attrape sa malheureuse victime. En un clin d'œil, ils ont tous deux disparus.* Défaussez la silhouette de cet Ennemi.

190 *Tandis que vous avancez à tâtons dans l'obscurité, vous trébuchez sur quelque chose. Vous comprenez rapidement qu'il s'agit d'un corps. Poussé par votre instinct, vous fouillez le cadavre à la recherche d'objets de valeur.*

Piochez 3 au hasard et résolvez-les.

Si vous avez pioché un donnant 3, recevez 1 Butin Unique à la place de ces .

192 *Le compteur Geiger crépite inlassablement et votre masque vous colle au visage vous instillant un sentiment de claustrophobie. Vous devez résister à la tentation d'arracher le masque, car vous êtes bien conscient que cela vous exposerait à une forte dose de radiations nocives.*

Si plusieurs Stalkers remplissent la condition de ce script, choisissez-en un.

Lancez un . Si vous avez obtenu au moins 1 , augmentez votre Irradiation de 12.

Vous pouvez défausser votre pour relancer le dé.

194 *Qu'est-ce que ce truc qui brille, là-bas ? Attends, c'est bien ce que je pense ?*

Recevez 3 Artefacts et gagnez 5.000 .

Défaussez le pion et la carte Coffre-fort.

196 *Lorsque vos mains se posent sur l'artefact qui flotte doucement au-dessus du sol, vous êtes pris de vertiges et d'une sensation de déplacement. Vous reprenez vos esprits pour constater que vous faites face à l'entrée du tunnel.*

Placez votre Stalker dans la case adjacente à la porte du Tunnel Radioactif, en dehors du pion Tunnel.

198 *« Tiens, attrape ! » ricane l'ennemi en vous balançant une grenade !*

Choisissez une option :

◊ **À couvert !** – Décalez un de vos pions Tour d'un cran vers le bas comme si vous effectuiez une et déplacez-vous de 1 case. Lancez ensuite 2. Pour chaque obtenu, perdez 1 PV.

◊ **Retour à l'envoyeur !** – Lancez 2. Si vous avez obtenu au moins 2 : *la grenade vous explose dans la main.* Perdez tous vos PV restants (si cela fait chuter vos PV à 0, subissez une Lésion Critique). Si vous obtenez moins de 2 , chaque Ennemi dans la case de l'Ennemi qui a lancé la grenade subit une Attaque d'une valeur de 10 au Torse.

199 *Vous descendez les escaliers de béton dans une obscurité glaciale. Vous constatez bientôt que cet endroit servait de planque régulière.*

Recevez 2 Butins Uniques et 3 de la réserve (si disponibles), puis résolvez-les.

200 *J'espère que cela vous sera utile.*

Recevez 1 Butin Unique.

Défaussez ensuite la carte Un Appel à l'Aide.

203 *Vous êtes certain que cette « chose » ne devrait plus être en vie. Toutefois, au bout d'un moment, le cadavre se lève pour se diriger vers vous…*

Placez l'ennemi tué dans la case où il est mort. Orientez-le en direction du Stalker.

205 *Certaines caisses ont été mises de côté et marquées du symbole du Devoir. On dirait que vous avez découvert l'un de leurs dépôts de ravitaillement. Vous pourriez le piller, mais attention aux pièges.*

Recevez 1 Butin Unique.

Vous pouvez piocher une autre carte Butin Unique. Si vous le faites, lancez le :

L'obtention d'un indique que vous avez déclenché un piège ! Si vous avez obtenu un , défaussez toutes les cartes Butin Unique que vous avez trouvées, puis voir script **166**.

207 *Vous repérez quelque chose qui brille dans l'eau. Vous vous en saisissez et, tout d'un coup, vous voilà plus riche.*

Recevez 1 Butin Unique.

Si vous possédez un Accessoire Détecteur, voir script **076**.

Sinon, il ne se passe rien de plus (revenez à la partie sur le Plan).

210 *Le chien vous fixe intensément, ses yeux ronds comme des billes suivant chacun de vos mouvements. Il ne semble pas hostile. Pour l'instant.*

Si plusieurs Stalkers remplissent la condition de ce script, choisissez-en un.

Vous pouvez choisir une option :

◊ **Va chercher !** – Défaussez 1 et déplacez ce Chien d'un maximum de dans une case au choix à Portée 4 ou moins de votre Stalker.

◊ **C'est pour qui, le bon nonos ?** – Défaussez 1 Objet **Nourriture** et retirez ce Chien du Plan.

212 *En temps normal, jamais je ne mettrais ma main dans ce trou immonde. Toutefois, vu la situation...*

Choisissez une option :

◊ **Regarder s'il y a quelque chose dans le trou** – Voir script **282**.

◊ **Ne pas prendre de risques** – Il ne se passe rien de plus (revenez à la partie sur le Plan).

213 *Le tunnel devient de plus en plus instable. Vous devez sortir, et vite !*

Placez votre Stalker (ainsi que toutes les autres Entités situées dans le Tunnel Radioactif) dans la case adjacente à la porte du Tunnel Radioactif, en dehors du pion Tunnel (ou dans les cases les plus proches, si vous ne pouvez pas toutes les placer). Défaussez ensuite le pion et la carte Tunnel Radioactif.

215 *Vous achetez ou pas ? J'ai pas toute la journée, moi !*

Vous pouvez acheter tout présent sur la carte de Kalyna. Pour chaque que vous achetez, défaussez des cartes Équipement et des Coupons pour une valeur supérieure ou égale à 500 . Une fois l'achat réglé, défaussez le et piochez 1 carte Artefact pour savoir ce que vous avez obtenu. Les transactions terminées, placez Kalyna dans une case au choix à Portée 2+ des Stalkers.

216 *Vous êtes certain de l'avoir laissé dans votre coffre, au camp. Qu'est-ce que ça fout là ? Qu'importe, après tout, ça tombe à point nommé !*

Si c'est la première fois que vous lisez ce script, placez 5 Objets, 2 Accessoires de Rang I, 1 Armure de Rang II et 1 Chargeur de chaque type dans cette case. Il s'agit de votre Planque.

Vous pouvez transférer librement des cartes et des Chargeurs de votre PDA à votre Planque et inversement. Lorsque vous avez terminé, revenez à la partie sur le Plan.

218 *Votre lampe-torche transperce l'obscurité du souterrain, sa lumière se reflétant sur les grains de poussière en suspension. Vous tendez l'oreille. Ces couloirs sombres abritent toutes sortes de créatures malfaisantes.*

Lancez le :

- – Voir script **169**.
- – Voir script **286**.
- – Voir script **069**.
- – Voir script **254**.

220 *Quelque chose vous griffe douloureusement. Au bout d'un moment, l'inquiétant grognement finit par s'estomper...*

Subissez 6 (lancer de Défense autorisé).

222 *Le voilà, trônant sur une boîte abandonnée de l'étagère du haut. Une vraie beauté !*

Recevez 1 Butin Unique.

Il ne reste plus rien d'intéressant dans l'entrepôt. Défaussez la carte Entrepôt.

224 *Au milieu d'un amas de bidules, de trucs et de machins, vous trouvez un véritable trésor.*

Recevez 1 Butin Unique. Ajoutez un sur la carte Atelier. Vous ne pouvez plus effectuer d'Action Fouiller ici.

Recevez le pion Clé. Quand le Stalker qui détient la clé entre dans la case de la Porte Blindée ou de la Porte Verrouillée (si elles sont en jeu), il peut immédiatement ouvrir ces portes.

226 *Sans crier gare, les murs se fissurent, entraînant dans leur chute une cascade de gravats. Le moindre débris devient un projectile mortel et vous rappelle brutalement l'inexorable dégradation de la Zone.*

Placez un pion Décombres dans votre case. Trouvez la carte Décombres (du paquet Spécial) et mettez-la à côté du Plan.

Pour chaque Entité dans cette case, résolvez :

Stalkers : Subissez 10 (lancer de Défense autorisé) et recevez un .

Ennemis : Résolvez comme une Attaque d'une valeur de 10★ qui cible la partie du corps la plus haute sur la carte Ennemi (pour un Bandit, par exemple, c'est la Tête)

Lancez ensuite le :

– placez 1 pion Trou dans un mur au choix de cette case. Les pions Trou comptent comme des portes.

Défaussez cette carte.

228 *Vous trouvez un casier fermé. À l'intérieur vous découvrez un exosquelette entièrement fonctionnel, prêt à l'emploi !*

Recevez le Butin Unique Exosquelette (si disponible).

Lorsque l'Armurerie ne contient plus de , elle est vide. Défaussez cette carte.

230 *La poisse ! Volodia avait rendez-vous avec son destin, et ne parvient pas à esquiver l'attaque-surprise.*

Retirez la silhouette et la carte de Volodia du jeu.

232 *Le prisonnier est recroquevillé sur le sol, mort.*

Trouvez la carte Cadavre dans le paquet Mise en Place et placez le pion Cadavre dans votre case (si disponible).

234 *Un assortiment de diverses grenades.*

Piochez 5 cartes Objet et recevez tous les Objets **Grenade** qui s'y trouvent. Remélangez les autres dans le paquet.

236 *Il y a autre chose, ici...*

Vous pouvez perdre 3 PV pour recevoir 2 Artefacts.

237 *Malheureusement, la chasse n'est pas toujours fructueuse. C'est également le cas ici. Mme Vautour s'est trompée dans ses calculs et cette chasse s'est avérée être sa dernière. Après cela, personne n'a plus entendu parler d'elle.*

Retirez la silhouette et la carte de Mme Vautour du jeu.

239 *Les déplacements sous le couvert de la nuit offrent la possibilité d'une approche furtive, mais ils ne sont pas sans risques, car le moindre faux pas peut entraîner une blessure grave.*

Vous pouvez vous déplacer d'un maximum de 5 cases. Ne placez ni ne déplacez votre pion Attention à moins d'avoir terminé votre Déplacement dans la LdV d'un Ennemi. Après votre Déplacement, lancez 1 pour chaque case parcourue. Si vous obtenez au moins 1 , recevez un . Perdez 2 PV pour chaque obtenu.

241 *C'est plus vaste que vous ne le pensiez ! Les couloirs de béton exigus sont un vrai labyrinthe et vous errez à tâtons dans le noir. Dans l'une des petites salles, vous découvrez une cache d'armures lourdes. On dirait une sorte de vestiaire militaire.*

Piochez 3 cartes Armure. Vous pouvez en conserver une et remélanger les autres dans le paquet.

Placez ensuite votre Stalker dans n'importe quelle case intérieure à Portée 4+ du pion Entrée Sombre.

Placez un sur la carte Entrée Sombre.

242 *Ouf, je m'en suis tiré d'un cheveu ! Je ne sais pas ce que c'était, mais je ne veux plus jamais revivre ça !*

Placez ensuite votre Stalker dans l'une des deux cases situées juste après les sorties du pion Conduit.

244 *Vous découvrez une armure soigneusement rangée, ainsi que quelques autres objets divers.*

Recevez 1 Armure de Rang III, 1 Butin Unique et 1 Accessoire d'Armure.

246 *Ce n'est pas un cadavre. Le pauvre gars est encore en vie !*

Choisissez une option ou les deux :

◊ **L'aider** – Défaussez un Objet **Médical**. Vous parvenez ainsi à stabiliser le blessé.

◊ **Le détrousser** – Recevez 3 Objets.

Défaussez ensuite le pion et la carte Cadavre.

249 *On dirait que Kalyna a trouvé un truc trop précieux pour être partagé. Vous avez beau chercher, elle est introuvable.*

Placez 2 dans la case de Kalyna.

Retirez ensuite la silhouette et la carte de Kalyna du jeu.

252 *Un flingue en parfait état !*

Recevez 1 Arme de Rang III et 1 Chargeur pour cette Arme.

254 *Des barreaux vous bloquent le passage. Que faire ?*

Choisissez une option :

◊ **Tenter de les arracher** – Perdez 3 PV, puis placez votre Stalker dans une case au choix dotée d'un pion Regard.

◊ **Essayer de trouver un autre chemin** – Décalez vos deux pions Tour vers le bas pour signifier qu'il ne vous reste plus de pour le Round, puis placez votre Stalker dans une case au choix dotée d'un pion Regard.

◊ **Demi-tour** – Il ne se passe rien de plus.

256 Tous les Ennemis Humains se déplacent jusqu'à leur en direction de la case du pion Mire, puis ils attaquent. Parmi ces Ennemis, ceux qui ont un le défaussent au lieu d'effectuer ce Déplacement.

Défaussez ensuite la Mire, le , et la carte Cible Verrouillée.

258 *Comment ça a pu rentrer là-dedans ?*

Recevez 1 Artefact, 2 Objets du paquet Butin Unique et gagnez 2.000 .

Défaussez le pion et la carte Coffre-fort.

260 *Le pseudo-géant lève son énorme bras, puis l'abat sur le sol. L'onde de choc vous déséquilibre et vous fait lâcher votre arme. Le monstre est juste devant vous. Vous devez réagir vite !*

Si plusieurs Stalkers remplissent la condition de ce script, choisissez-en un.

Recevez un . Mettez votre Arme dans votre Sac à Dos (elle ne compte pas dans la limite de celui-ci).

261 *Parfois, un petit coup de pouce permet d'accélérer les choses.*

Défaussez la carte Tir d'Appui.

Choisissez 1 case sur le Plan.

Pour chaque Entité dans cette case, résolvez :

Stalkers : Subissez 12 (lancer de Défense autorisé).

Ennemis : -1 .

262 *Le gazouillis se fait de plus en plus strident, l'étourdisseur se met à briller et finit par exploser.*

Pour chaque Entité dans la case du pion Étourdisseur, ainsi que dans toutes les cases adjacentes, résolvez :

Stalkers : Subissez 9 (lancer de Défense autorisé).

Ennemis : Appliquez une touche d'une valeur de 9★ ciblant le Torse de l'Ennemi.

Défaussez le pion et la carte Étourdisseur.

264 *Lancez le :*

- – Voir script **173**.
- – Voir script **050**.
- – Voir script **002**.
- – Voir script **290**.

266 *Un type étrangement vêtu. Que faisait-il là, et d'où venait-il ? Personne ne le saura jamais. Toutefois, on va bientôt savoir ce qu'il transportait dans son sac.*

Recevez 3 Butins Uniques.

Recevez le pion Clé. Quand le Stalker qui détient la clé entre dans la case de la Porte Blindée ou de la Porte Verrouillée (si elles sont en jeu), il peut immédiatement ouvrir ces portes.

268 *Vous remarquez quelque chose d'étrange dans ce nuage mobile...*

Placez le pion Butin Unique (si disponible) et 3 au hasard sous le pion Nuage.

Désormais, ces pions se déplacent en même temps que le pion Nuage.

Les Stalkers peuvent collecter ces pions comme si ceux-ci étaient dans la case.

270 *Soudain, une explosion retentit ! Goga n'est pas en veine, aujourd'hui…*

Pour chaque Entité et autres éléments de jeu dans la case de Goga, résolvez :

Stalkers : Subissez 10 (lancer de Défense autorisé).

Ennemis : Blessure Grave.

Autres éléments : Appliquez les effets d'une Attaque Dispersion.

Placez 1 pion Trou dans un mur au choix de cette case (s'il y en a). Les pions Trou comptent comme des portes.

Retirez ensuite la silhouette de Goga du jeu.

271 S'il s'agit d'un Distance, voir script **361**.

S'il s'agit d'un Charge, voir script **134**.

273 Si le Plan ne contient aucun pion Mine de Goga – voir script **270**.

Sinon – voir script **066**.

275 *Un truc intéressant !*

Si cette carte contient un , rien ne se passe.

Sinon, recevez 1 Butin Unique et placez un sur cette carte.

277 *Au moment où vous vous baissez pour ramasser l'artefact, vous repérez autre chose, enfoui par les décombres. Votre compteur Geiger crépite de façon alarmante.*

Vous pouvez augmenter votre Irradiation de 4 (ce montant est réduit par le modificateur de Radiations Environnementales de votre Armure) pour recevoir 1 Butin Unique.

279 *Le faisceau ardent frappe sa cible et, soudain, le monde s'enflamme.*

Trouvez la carte Feu dans le paquet spécial et mettez-la à côté du Plan.

Placez 1 Pion Feu sur l'Ennemi ciblé.

Placez 1 Pion Feu dans la case ciblé et dans chaque case adjacente.

Défaussez cet Objet.

281 *Des rats ! Ils sortent en grouillant du regard et vous grignotent les jambes. Bon, visiblement, ce n'était pas une gerboise.*

Si plusieurs Stalkers remplissent la condition de ce script, choisissez-en un.

Perdez 6 PV et défaussez un . Vous pouvez défausser 1 Objet **Nourriture** OU au moins 4 cartes Équipement pour ignorer cet effet.

282 Lancez le :

- – Voir script **179**.
- – Voir script **339**.
- – Voir script **311**.
- – Voir script **095**.

284 *Lancez le :*

Si vous obtenez au moins autant de que le nombre de Munitions défaussées, vous échouez – voir script **320**.

Sinon – voir script **133**.

286 *Foutue obscurité. Vous trébuchez malencontreusement sur une ferraille tordue qui dépasse du sol, manquant de peu de vous fouler une cheville.*

Perdez 3 PV. Placez ensuite votre Stalker dans une case au choix dotée d'un pion Regard.

288 *Quelque chose vit ici ! Une bête sauvage vous attaque sans crier gare. Il fait trop sombre pour distinguer quoi que ce soit.*

Lancez le :

- – Voir script **157**.
- – Voir script **005**.
- – Voir script **220**.
- – Voir script **299**.

290 Il ne se passe rien (revenez à la partie sur le Plan).

292 *Merci pour votre gentillesse, et…*

Lancez le :

- – Voir script **101**.
- – Voir script **200**.
- – Voir script **300**.
- – Voir script **062**.

295 *Quelqu'un s'efforce de ne pas être vu. Lorsque vous braquez votre lampe-torche sur l'individu accroupi, il se confond en remerciements.*

Si le pion Personnage Marchand est disponible, placez-le dans votre case, puis trouvez la carte Fourgue dans le paquet Personnage et mettez-la à côté du Plan.

Tant que Fourgue est en jeu, aucun autre Personnage Marchand ne peut arriver sur le Plan.

296 *Bon sang ! Vous ne vous attendiez pas à ça… le silo explose, et, avec lui, probablement la moitié du globe !*

Placez votre dans la case du pion Silo.

Pour chaque Entité et autres éléments de jeu à Portée 2 ou moins du Silo, résolvez :

Stalkers : Subissez 8 (lancer de Défense autorisé).

Ennemis : Blessure Grave.

Autres éléments : Appliquez les effets d'une Attaque Dispersion.

Pour chaque Entité à Portée 3 et 4 du Silo, résolvez :

Stalkers : Subissez 4 (lancer de Défense autorisé).

Ennemis : Blessure Légère.

Après avoir résolu l'explosion du Silo, défaussez le pion et la carte Silo.

298 *Une puissante vibration se fait sentir dans tout le secteur. Quelque chose a changé.*

Chaque Stalker à Portée 3 ou moins échange tous ses contre autant de Chargeurs (correspondant à son Arme).

Chaque Ennemi sur le Plan qui possède plus de 1 , 3 .

Placez votre Stalker dans la case Point de Départ.

299 *Quelque chose grogne, tapie dans le noir. C'est carrément flippant, et vous sentez vos cheveux se dresser sur la nuque.*

Choisissez une option :

◊ **Tirer dans cette direction** – Défaussez 1, 2 ou 3 de votre Arme équipée et placez votre dans votre case, puis voir script **284**.

◊ **Lancer quelque chose dans cette direction** – Défaussez 1 Objet, puis voir script **133**.

◊ **Tenter de s'enfuir** – Commencez par déterminer le degré d'effort que vous y consacrez : perdez 1, 2 ou 3 PV. Ensuite, voir script **089**.

◊ **Simplement attendre** – Voir script **104**.

300 *J'ai vu quelques-uns d'entre eux, et je sais d'où ils viennent. Laissez-moi vous montrer.*

Vous pouvez retourner face visible 4 au choix issus de piles sur le Plan (sans les résoudre).

Défaussez ensuite la carte Un Appel à l'Aide.

303 *L'étrange appareil s'anime dans un ronronnement sourd, ses engrenages et circuits bourdonnant à l'unisson. En peu de temps, il exerce une force invisible sur l'environnement, effaçant l'anomalie la plus proche comme si elle n'avait jamais existé. Cette brusque disparition de la menace, due aux mystérieux rouages de l'appareil capable d'altérer le paysage en un clin d'œil, fait planer un silence presque inquiétant dans le secteur.*

Trouvez la silhouette d'Anomalie la plus proche de l'Appareil Étrange. Défaussez-la, ainsi que son altération et son (s'il y en a).

305 *Des éclairs d'une intensité aveuglante frappent la cible dans un fracas assourdissant !*

Placez un dans votre case.

Chaque Entité à Portée 1 ou moins de la case ciblée reçoit un et un .

Défaussez cet Objet.

307 *Il ne s'agissait pas d'une grenade ordinaire…*

Pour chaque Entité dans cette case, résolvez :

Stalkers : Subissez 12 (lancer de Défense autorisé).

Ennemis : Blessure Grave.

Pour chaque Entité à Portée 1, résolvez :

Stalkers : Subissez 8 (lancer de Défense autorisé).

Ennemis : Blessure Légère.

310 *La poisse ! Pavlo avait rendez-vous avec son destin, et ne parvient pas à esquiver l'attaque-surprise.*

Retirez la silhouette et la carte de Pavlo du jeu.

311 *Eh bien, il semble que quelqu'un ait mis de l'argent de côté pour les jours maigres.*

Gagnez 5.000 .

313 *La machine se met à ronronner, crachant une fumée âcre qui ne va pas manquer d'alerter tous les ennemis à la ronde.*

Placez votre dans votre case.

Déplacez le pion Véhicule vers l'avant jusqu'à ce qu'il atteigne un mur, un terrain infranchissable ou le bord du Plan. Il stoppe son Déplacement quand il entre en contact avec l'obstacle.

Toute Entité dans la trajectoire du Véhicule est déplacée de 1 case hors d'atteinte du pion Véhicule (elle se met simplement à l'abri).

316 *Hé, T'as rien vu d'intéressant dans le coin ?*

Un Stalker au choix à Portée 1 ou moins de Yanek peut défausser un pour :

◊ Placer 1 dans la case de Yanek.

OU

◊ Retourner face visible 3 sur le Plan (sans les résoudre).

318 *Un bon gros flingue – exactement ce qu'il me fallait !*

Attaquez avec l'Arme ci-dessous en ajoutant les dés de Tir de votre Stalker comme si vous attaquiez avec votre propre Arme :

MITRAILLEUSE LOURDE ENDOMMAGÉE
Portée Effective : –
Portée Max. : 6
Munitions : ∞ (Illimitées)
Suppression : Pour chaque , infligez un
Rafale : 0 | X |

Vous pouvez lancer un maximum de 4 , mais si vous obtenez 12 ★ ou plus, après avoir résolu l'effet du tir, la Mitrailleuse s'enraye (placez un sur cette carte).

Vous pouvez répartir les ★ et les effets entre la cible et tous les Ennemis sur sa case ou adjacents à cette dernière et dans votre LdV.

319 *La porte grince sur ses gonds rouillés. Une odeur d'humidité monte du sous-sol.*

Lancez le :

- – Voir script **199**.
- – Voir script **003**.
- – Voir script **345**.
- – Voir script **097**.

320 *Soudain, les ténèbres autour de vous se déchaînent en un tourbillon de griffes et de crocs noirs ! La lutte acharnée, brève mais intense, vous laisse pantelant et couvert de sang. Le grognement sinistre s'estompe à nouveau dans le lointain.*

Subissez 10 (lancer de Défense autorisé).

Ensuite, voir script **005**.

322 *Cette nuit, l'obscurité est si intense qu'elle en devient presque tangible, pareille à une épaisse couverture qui étoufferait tout espoir de lumière.*

Lancez le :

- – Voir script **086**.
- – Voir script **190**.
- – Voir script **352**.
- – Voir script **239**.

324 *Clang ! Des barreaux de métal se referment derrière vous. La prison est de nouveau fermée, sauf que cette fois, le prisonnier, c'est vous !*

Replacez le pion Porte Verrouillée sur la Porte de la Prison. Mettez la carte Porte Verrouillée à côté du Plan.

325 *L'étourdisseur est inactif, comme s'il attendait patiemment d'être réparé.*

Lancez le :

- , – *Aïe, décharge électrique !* Perdez 5 PV OU défaussez le pion et la carte Étourdisseur (l'Étourdisseur est détruit).
- , – *Vous avez réparé l'appareil.* Défaussez le de la carte Étourdisseur.

328 *La sombre anfractuosité vous appelle. Ne pouvant résister à la tentation, vous y entrez.*

Si plusieurs Stalkers remplissent la condition de ce script, choisissez-en un.

Déplacez votre Stalker de 3 cases en direction de pion Grotte Mystérieuse/Entrée Sombre. Cela signifie que votre Stalker va se trouver à l'intérieur de l'endroit à la fin de ce Déplacement.

Recevez ensuite un .

330 *Dans un coin de la salle, derrière des caisses à moitié pourries, vous découvrez un flingue.*

Recevez 1 Arme de Rang III.

332 *Une fois sous l'eau, vous entendez toujours les bruits produits par vos ennemis, mais de façon étouffée. L'eau glacée vous engourdit, et vous essayez de ne pas penser aux radiations.*

Plongée sous l'eau : Placez votre Stalker dans la case marquée (derrière le mur de ce bâtiment). La plupart des Ennemis ne peuvent pas vous atteindre ici. Tant que votre Stalker est sous l'eau (dans une case marquée de la Salle Inondée), chaque fois qu'une carte Activation des Ennemis est résolue, perdez 3 PV (à la fin de l'Activation des Ennemis). Pendant votre Tour, vous pouvez remonter à la surface quand vous le souhaitez. Si vous le faites, placez votre Stalker dans une case plus grande de la Salle Inondée (pas une case derrière le mur).

334 *Les attaques de vos adversaires sont guidées par la rage. Vous avez une petite chance de vous en sortir indemne.*

Un Ennemi Enragé au choix à Portée 2 ou moins d'un Stalker se déplace jusqu'à vers ce dernier, puis effectue une Attaque (si possible). Ce Déplacement ne peut pas être interrompu, sauf si l'Ennemi obtient une LdV sur le Stalker. Au lieu de subir des , lancez le :

- – *Vous parvenez à éviter l'attaque, et vous repérez une ouverture dans la défense de votre adversaire :* effectuez une action Poignard, en ignorant les restrictions de Portée, et en ajoutant +5★ au résultat.
- – Perdez la moitié de vos PV actuels (arrondir au-dessus).
- – Perdez 10 PV.
- – Perdez tous vos PV restants (si cela fait chuter vos PV à 0, subissez une Lésion Critique).

337 *Des pensées intrusives envahissent votre esprit, obscurcissant votre raisonnement, vous poussant à lâcher votre arme et à vous enfuir.*

Si plusieurs Stalkers remplissent la condition de ce script, choisissez-en un.

Défaussez votre Arme équipée et déplacez-vous hors de la LdV du Contrôleur.

339 *De la merde…*

Recevez 3.

340 *Un fort sifflement retentit lorsque le couvercle métallique est percé. Une fumée s'échappe désormais du silo…*

Placez le pion Nuage dans la case du pion Silo. Défaussez ensuite la carte Silo.

343 *Vous avancez, quand soudain le sol se dérobe sous vos pieds dans un craquement terrifiant, et vous basculez dans les ténèbres. Vous atterrissez au milieu des décombres d'un sous-sol en ruine en soulevant un nuage de poussière.*

Si ni la tuile Territoire Perdus Ruines ni la tuile Champ de Coquelicots ne sont en jeu, trouvez la tuile Territoire Perdus Ruines et mettez-la à côté du Plan. Placez dans votre case.

Placez votre Stalker dans la case de la tuile Ruines. Placez votre dans votre case.

Défaussez cette carte.

345 *En entrant dans la pièce, vous découvrez un émetteur radio. Il est toujours en état de marche.*

Vous pouvez regarder le recto de la première carte du paquet Événement. Remettez-la ensuite en place.

Attends, ce ne serait pas un autre passage, ça ?

Si vous ouvrez – voir script **374**.

Sinon, il ne se passe rien de plus (revenez à la partie sur le Plan).

348 *OK, ça, c'est un truc intéressant !*

Recevez 1 Butin Unique.

350 *L'étourdisseur émet de plus en plus fort. Vous vous bouchez les oreilles et vous pouvez voir qu'autour de vous, tout le monde fait de même.*

3 Ennemis au choix sur le Plan reçoivent un .

352 *Quelqu'un, ou quelque chose, met à profit l'obscurité et tire avantage de sa vision nocturne. Vous êtes totalement vulnérable, une cible dans la noirceur, avec comme seule protection votre instinct et quelques rares abris contre ce qui rôde dans les ténèbres.*

Recevez un et défaussez votre pion Attention du Plan. Placez ensuite votre dans votre case.

354 *C'est plus vaste que vous ne le pensiez ! Les couloirs de béton exigus sont un vrai labyrinthe et vous errez à tâtons dans le noir. Vous finissez par trouver une sortie…*

Placez votre Stalker dans une case au choix à Portée 3 du pion Entrée Sombre (en ignorant les murs et les terrains infranchissables).

357 *Si vous pouviez soutenir ce rocher à l'aide d'un bâton, puis tendre une corde jusqu'à ce baril de carburant, alors…*

Lancez le :

- – Placez 1 pion Feu, 1 et 1 (si disponibles) sous ce pion Piège. Trouvez la carte Feu (du paquet Spécial) et mettez-la à côté du Plan.
- – Placez 1 pion Feu et 1 (si disponibles) sous ce pion Piège. Trouvez la carte Feu (du paquet Spécial) et mettez-la à côté du Plan.
- – Placez 1 et 1 (si disponibles) sous ce pion Piège.
- – Placez 1 et 1 (si disponibles) sous ce pion Piège.

360 *C'est plus vaste que vous ne le pensiez ! Les couloirs de béton exigus sont un vrai labyrinthe et vous errez à tâtons dans le noir. Vous découvrez une petite pièce abritant un émetteur radio. Divers documents et plans sont posés sur le bureau. Au premier coup d'œil, vous comprenez que vous avez décroché le gros lot !*

Vous pouvez marquer une Requête (s'il y en a une en jeu) comme étant accomplie (les documents découverts la remplacent !). Placez un sur la Requête afin de l'indiquer.

Gagnez également 3.000 ₹.

Placez ensuite votre Stalker dans une case intérieure au choix à Portée 4+ du pion Entrée Sombre.

Placez un sur la carte Entrée Sombre.

361 *L'assaut ennemi vous laisse pantois.*

Cet Ennemi effectue une Attaque sur un Stalker à Portée 3 ou moins et en LdV. Après l'Attaque, le Stalker ciblé reçoit un .

362 *Vire-toi de mon soleil !*

Un Stalker au choix à Portée 2 de Timur subit 8 (lancer de Défense autorisé).

Placez ensuite Timur dans une case au choix à Portée 2+ des Ennemis et des Stalkers. Si ce n'est pas possible, retirez Timur du jeu.

365 *Une violente détonation fait trembler tout le secteur. Et alors ? C'est tout ?*

Retirez tous les pions Attention du Plan.

Des Ennemis aux choix sur le Plan reçoivent un et/ou un (3 pions Statut au total).

Placez votre Stalker dans une case au choix à Portée 3 ou moins.

368 *Je ne suis pas un simple vendeur de camelote. Voyez par vous-même les objets rares que je propose…*

Piochez 3 Objets et 1 Butin Unique – c'est ce que Yanek propose à la vente. Vous pouvez acheter diverses marchandises à Yanek : Pour chaque bien que vous achetez, défaussez des cartes Équipement et des Coupons pour une valeur totale en ₹ supérieure ou égale à l'Équipement que vous souhaitez acquérir.

Alternativement, vous pouvez échanger les Objets de Yanek contre 1 Vodka des Cosaques chacun, et son Butin Unique contre 1 Artefact.

Les transactions terminées, placez Yanek dans une case au choix à Portée 2+ des Stalkers.

370 *OK. Alors, lequel allons-nous cibler, aujourd'hui ?*

Vous pouvez défausser des cartes Équipement et des Coupons pour une valeur totale en ₹ supérieure ou égale pour que :

- 0 ₹ – La cible soit 1 Ennemi Soldat du Monolithe (oui, cette option est gratuite).
- 100 ₹ – La cible soit 1 Ennemi .
- 1000 ₹ – La cible soit 1 Ennemi .
- 5000 ₹ – La cible soit l'Ennemi .

Si vous décidez de ne pas payer pour cet ordre, rien ne se passe (revenez à la partie sur le Plan).

Sinon : placez le pion Cible sur la silhouette de l'Ennemi pour lequel vous avez payé. Retirez la silhouette de Mme Vautour du Plan et mettez-la sur sa carte.

373 *Une vague d'hallucinations envahit votre esprit. Vous perdez connaissance et plongez dans un monde de visions obsédantes. Cette ordalie mentale brouille votre perception de la réalité et vous amène à vous interroger sur ce qui est réel et ce qui est le fruit de votre imagination.*

Recevez un . Placez ensuite tous les Ennemis du Plan dans des cases adjacentes à la vôtre.

Vous pouvez défausser 1 Objet **Anti Psionique** pour ignorer ces effets.

374 *Est-ce le fruit mon imagination ou y a-t-il bien des voix qui proviennent du fond du tunnel ?*

Trouvez la carte Points de Génération dans le paquet Spécial (si disponible) et mettez-la à côté du Plan.

Placez ensuite le pion Point de Génération A (si disponible) dans une case au choix de la tuile Bunker.

Si les pions et la carte Points de Génération ne sont pas disponibles (parce qu'ils sont déjà en jeu), rien ne se passe.

Attention ! Si vous jouez le scénario ÉLIMINATION, ne placez pas le pion Point de Génération.

376 *Une détonation claque. On vous tire dessus ! Visiblement, le camp n'est pas totalement abandonné.*

Chaque Stalker dans cette salle subit 8 (lancer de Défense autorisé).

Avant le lancer, chaque Stalker peut recevoir un pour augmenter sa Défense de 2.

378 *Oh, je ne m'attendais pas à trouver ça ici !*

Recevez 1 Butin Unique et gagnez 5.000 ₹.

Défaussez le pion et la carte Coffre-fort.

380 *Maintenant, ça devrait marcher…*

Placez le pion Mitrailleuse Lourde (si disponible) dans une case au choix de l'Épave Blindée. Orientez-le afin qu'il indique clairement le nord, l'est, le sud ou l'ouest. Trouvez la carte Mitrailleuse Lourde dans le paquet Mise en Place (si disponible) et mettez-la à côté du Plan.

Placez ensuite 6 (Munitions) sur la carte Mitrailleuse Lourde.

Si le pion Mitrailleuse Lourde n'est pas disponible – voir script **159**.

382 *L'armurerie est pleine à craquer de détonateurs, d'amorces et de douilles en laiton. C'est un vrai baril de poudre, prêt à te péter à la gueule. Fais gaffe, stalker.*

Lancez le :

- – Voir script **386**.
- – Voir script **228**.
- – Voir script **205**.
- – Voir script **082**.

384 *Un de vos adversaires, armé d'un lance-roquettes, se met en position. Il le pointe dans votre direction, visiblement animé d'intentions hostiles. C'est le moment ou jamais de se mettre à l'abri, stalker !*

Choisissez un Stalker en LdV d'un Ennemi Humain. Placez le pion Mire dans la case de ce Stalker.

Après la première de ce Stalker, cette case va subir un tir du lance-roquettes, et vous lirez le script **129** pour en connaître les effets. Placez un sur le pion Tour de ce Stalker pour mémo.

385 *« Laisse ton matos ici et casse-toi, stalker ! Je te jure que je ne vais pas tirer ! » On dirait bien que le gars n'a pas trop envie de gâcher des munitions.*

Vous pouvez décider de défausser des cartes Équipement pour une valeur totale de 4.000 et perdre toutes les Munitions de votre Arme. Si vous le faites, cet Ennemi reçoit un .

Sinon, cet Ennemi vous attaque.

386 *Sur l'établi, vous découvrez un véritable trésor caché sous une bâche huileuse. L'Objet légendaire 62, chargé et prêt à faire feu.*

Recevez la carte Fusil Gauss (si disponible). Cette Arme ne peut pas être rechargée.

Lorsque l'Armurerie ne contient plus de , elle est vide. Défaussez cette carte.

388 *Au moment où vous attrapez l'artefact, tout le tunnel se met à trembler et à s'effondrer autour de vous, vous noyant sous une pluie de gravats.*

Subissez 10 (lancer de Défense autorisé). Avant le lancer, vous pouvez défausser un pour augmenter votre Défense de 2 .

390 *La prison est vide. Ceux qui étaient enfermés ici sont partis depuis longtemps.*

Si le paquet Événement contient plus de 2 cartes, voir script **324**.

Sinon, rien ne se passe (revenez à la partie sur le Plan).

393 *Visiblement, il y en a un qui crevait la dalle, ici… Antin a bouffé toutes nos rations !*

Chaque Stalker à Porté 2 ou moins d'Antin défausse tous ses Objets **Nourriture**.

396 *Une explosion secoue le secteur.*

Pour chaque Entité et autres éléments de jeu dans cette case, résolvez :

Stalkers : Subissez 10 (lancer de Défense autorisé).

Ennemis : Blessure Grave.

Autres éléments : Appliquez les effets d'une Attaque Dispersion.

Placez 1 pion Trou dans un mur au choix de cette case (s'il y en a).

398 *Radiations !*

Augmentez votre Irradiation de 4 (ce montant est réduit par le modificateur de Radiations Environnementales de votre Armure).

GLOSSAIRE DES SYMBOLES

De nouveaux symboles apparaissent sur les éléments de jeu de SZ :

- **Marche** – Un pion servant à indiquer que quelque chose fonctionne ou a été accompli.
- **Arrêt** – Un pion servant à indiquer que quelque chose est cassé, a été utilisé, ou est incomplet.
- **Difficulté réduite** – Indique que le jeu devient plus facile. Réduit le score possible du scénario.
- **Difficulté augmentée** – Indique que le jeu devient plus difficile. Augmente le score possible du scénario.

CRÉDITS

Dédié à la mémoire de Łukasz Orwat, le meilleur d'entre nous. Puissions-nous te retrouver un jour.

Un Jeu de : Paweł Samborski

D'après : Les jeux S.T.A.L.K.E.R. de GSC Game World

© 2024 GSC Game World Global Ltd.

Conception supplémentaire : Michał Oracz

Tests et Développement : Konrad Sulżycki, Paweł Samborski, Filip Tomaszewski, Wojciech Zieliński

Livret de Règles : Michał Oracz

Écriture : Michał Oracz, Paweł Samborski

Relecture : Matt Click, Daniel Morley, Tyler Brown, Jeremy Freeman, Wiktoria Ślusarczyk

Direction Artistique : Patryk Jędraszek

Conception Graphique : Łukasz Styrna, Karolina Łaski-Getka, Adrian Radziun

Illustrations : Ewa Labak, Piotr Foksowicz, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Agnieszka Szade, Patryk Jędraszek, Magdalena Cieplak

PAO : Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski

Production : Witold Chudy, Piotr Chmielewski, Anna Czajka, Jacek Pyszczek, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak, Zofia Jerzyńska, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski, Michał Matłosz

Équipe GSC Game World : Ievgen Grygorovych, Mariia Grygorovych, Agostino Simonetta, Nikita Zakharchenko, Zakhar Bocharov, Olga Ryzhko, Vlad Novikov, Lina Volokhova, Maksym Tkachenko

Traduction française : Hervé Daubet

Relecture française : Olivier Prévot

S.T.A.L.K.E.R. ET GSC GAME WORLD SONT DES MARQUES DÉPOSÉES. TOUS DROITS RÉSERVÉS.